DibujArte

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DALE TEXTURA A LA ROPA CON
ACUARELA

COLOREA CON
GIS PASTEL

APRENDE A COMPRAR
UTENSILIOS DE TRAZO

PRESENTAMOS

Dibujando* HENTAI

*REVISTA DE DIBUJO EROTICO

erik.eds@gmail.com

INTRODUZCA A LOS PEQUEÑOS AL MÁGICO MUNDO DEL DIBUJO

Creando artistas

GARABATOS

La revista del mini-dibujante

LES OFRECE LOS MEJORES CONSEJOS Y TIPS PARA QUE SUS NIÑOS DESARROLLEN SUS APTITUDES COMO DIBUJANTES

LA PUBLICACIÓN MÁS RECOMENDADA EN ESCUELAS

¡Búscala en los puestos de revistas!

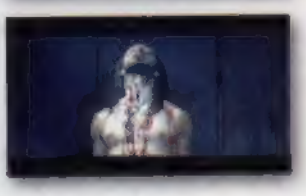
EDITORIAL

Ha sido un duro trabajo cumplir con la periodicidad de la revista en estas últimas semanas, sabemos que el compromiso de salir siempre a tiempo es importante, pero a veces el tiempo es demasiado poco. A todos ustedes les pedimos disculpas por los retrasos que la revista llegue a sufrir, pero muchos son ocasionados por circunstancias que van más allá de nuestro control. Afortunadamente en estos meses hemos contado con la colaboración de Miguel Ángel Ruíz, nuevo coordinador editorial, que se ha encargado de hacernos la vida imposible con tal de salir a tiempo en puestos de revistas, para reafirmar el compromiso de nosotros como creativos hacia ustedes como lectores. Hacemos público el agradecimiento a Miguel, ya que sin su constante presión y sus incesantes llamadas, nosotros tendríamos un rezago monumental. Sabemos que es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo, y Miguel sabe hacerlo tan bien, que muchas veces recibe reproches y mentadas sin merecerlas; gracias, Miguelón, de parte de creativos y lectores, gracias.

Ahora vamos a las recomendaciones... esta vez tenemos dos películas que son increíblemente diferentes entre sí, pero increíblemente bien realizadas. La Princesita, de Alfonso Cuarón, una historia hermosa con una ambientación sublime. Y Underworld, la historia eterna entre Licántropos y Vampiros con muy buenos actores, muchas balas, muchos guapos y mucho látex.

Carlos Carbajal Cuevas
dibujarte2003@yahoo.com.mx

www.editoposter.com



DIRECTORIO

Juan A. Flores Valdovinos
Editor Responsable

Carlos Carbajal Cuevas
Director

Laura O. Bárcena
Diseño de Interiores

Izumi
Erika Álvarez
Tozani
Clases de Dibujo

Lesly Z. Marín Hernández
Asistente

Isaac Escorza
Ivonne Cruz
Lesly Z. Marín
Izumi
Oswaldo Valencia
Colaboradores

Miguel A. González
Fotografía

Tozani
Portada

J. A. Dávalos Q.
Calidad Digital

Delfina Fuentes
Corrección de Estilo

Martha García de la Rosa
Prepresa

ÍNDICE

Textura en **ACUARELA** 2
Revisión de **PORTAFOLIOS 01** 16
Hojas de **PRÁCTICA 01** 17
Utensilios de **TRABAJO** 19
Hojas de **PRÁCTICA 02** 23
Revisión de **PORTAFOLIOS 02** 25
COMICMANÍA 26
Técnica de **PASTEL** 28
Dibujando **HENTAI** 36
DibujArte en la **COMICMANÍA** 40

COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE #28 PRIMERA QUINCENA DE JUNIO 2004
Todos las imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrigthe y marcas registradas de sus respectivas compañías. Son utilizados en forma informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.

DIBUJARTE Publicación Catorcenal. Por **EDITOPOSTER S.A.** Salvador Díaz Mirón #156 México, D.F. CP 06400 Tel 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V.** Pre-Prensa **EDITOPOSTER S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en Debari Servicio en Impresión S.A. de C.V. Tel. 85 96 91 57. Distribución D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 1/432"00"/15273 Certificado 11742 19/Oct/2001 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** Exp. 1/432"01"/15273 Certificado 8440 18/Dic/2001 **Impresa en Mexico Copyright © 2000.**

TEXTURAS EN ACUARELA MANGA

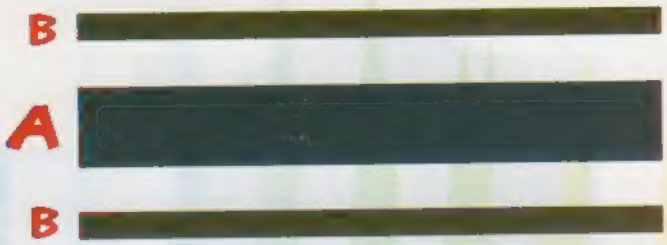
IZUMI

Qué tal, amigos, seguimos con el tema de acuarela al estilo manga, pero esta vez el procedimiento será un poco diferente. Tenemos una ilustración en la que colocaremos varios tipos de telas, pero el espacio con el que contamos no es suficiente para ver todas y cada una de ellas por separado en un solo número, por ello se ha decidido hacerlo en partes para estudiar cada textura adecuadamente. En el número 30 continuaremos con la segunda parte de esta ilustración.

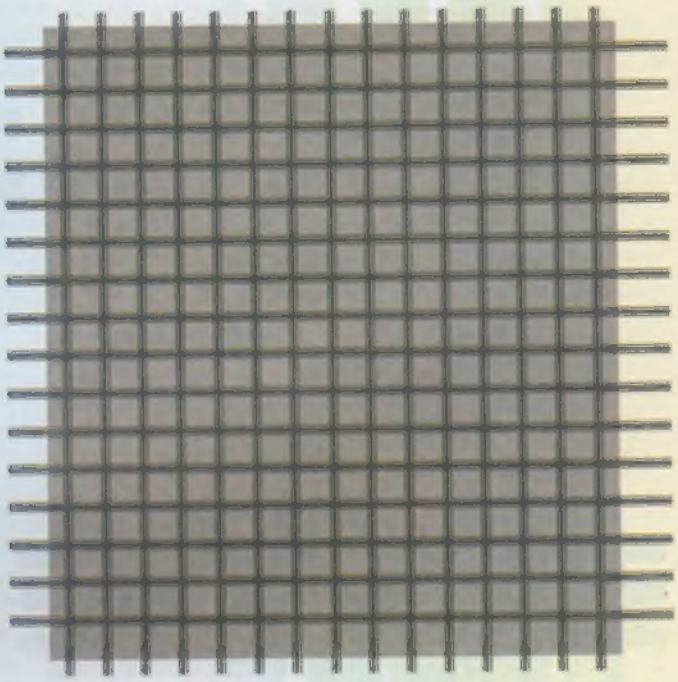
Comenzaremos con el chico que tenemos en primer plano

Los utensilios son los que hemos recomendado para la acuarela:

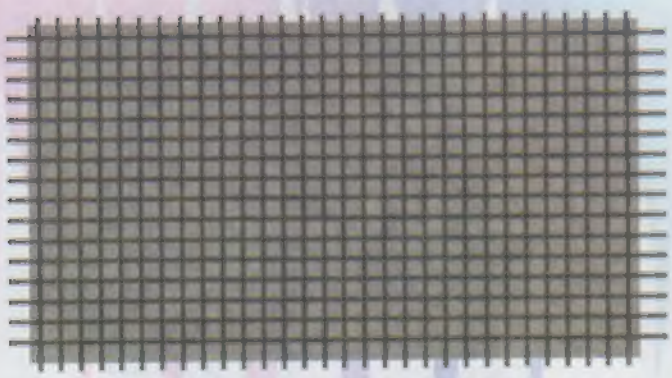
Pinceles redondos de pelo de camello, brocha, acuarela concentrada de cualquier marca (las mejores en México son las Doctor Martin's), papel Fabriano, vasos con agua, servilletas y franela para limpiar.



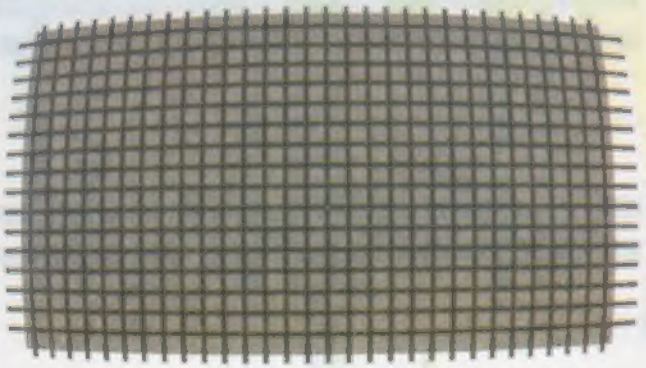
Vamos a basarnos en fotografías para realizar las texturas, y el primer paso es conocer la estructura del dibujo de la tela; en este caso tenemos una muy sencilla que podemos representar dibujando una línea gruesa (A) que tiene líneas más delgadas paralelas a cada lado (B).

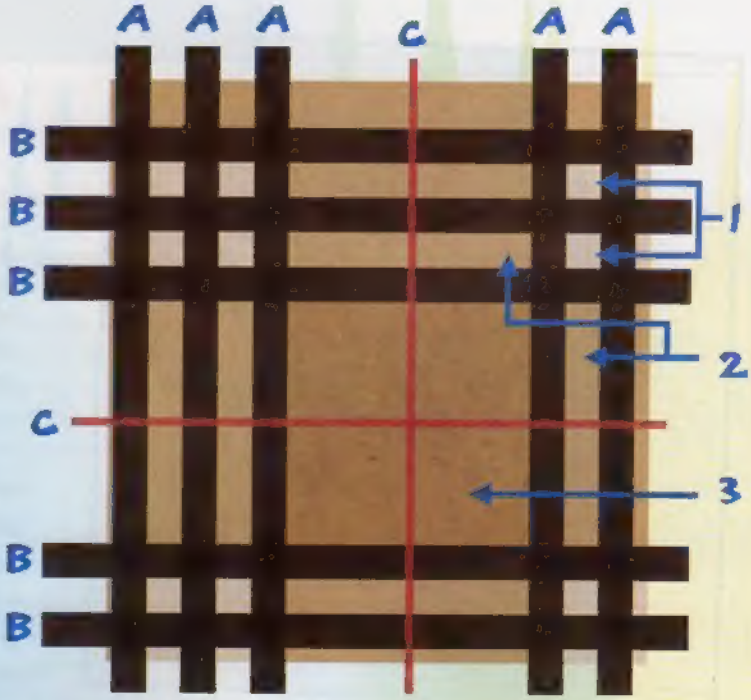


Cada línea es de diferente color y tienen una secuencia regular, como un ritmo. Tenemos también un tono base de color que da un efecto más real a nuestra tela.



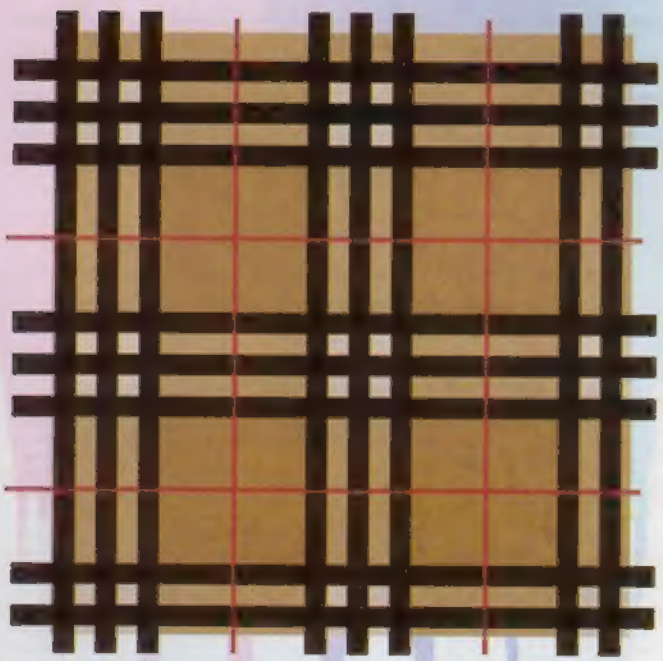
Si encontramos la estructura correcta de la textura, nos será posible ver el patrón que se repite para formar grandes tramos de la misma tela, que después podremos deformar a voluntad.

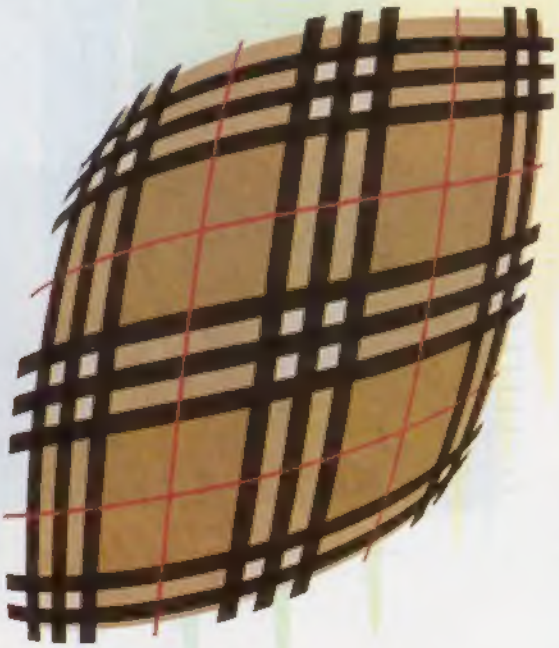




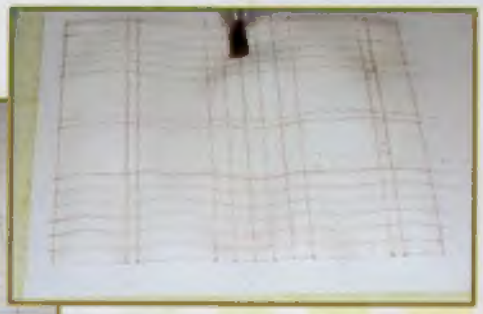
Aquí tenemos una estructura más complicada, un tramado formado por cintas grandes de color café semitransparentes verticales (A) y horizontales (B), además de unas líneas en color rojo que se cruzan entre ellas (C). Nota también que los tonos de color de (1), (2), y (3) son diferentes entre sí.

Trata de sacar la textura de manera geométrica para que no te cueste trabajo representarla sobre la ilustración. Una vez que entiendas el patrón podrás darle el volumen que quieras.

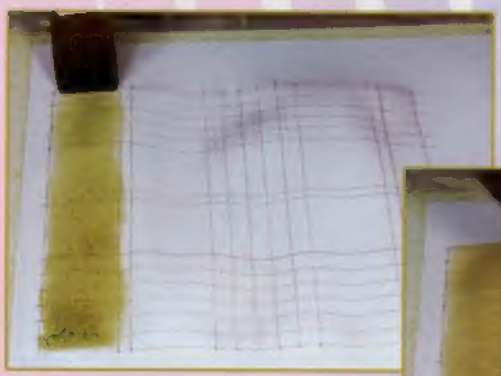




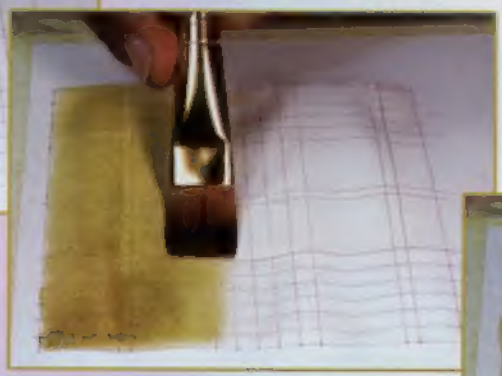
Apliquemos ahora la técnica a un trabajo de práctica.

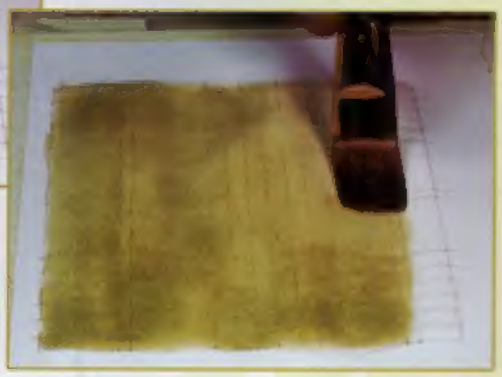


Observa el tramado que se ha dibujado en el papel, éste nos servirá de guía para pintar cada sección; en este caso, cada par de líneas tiene una separación de 0.5 cm aproximadamente.

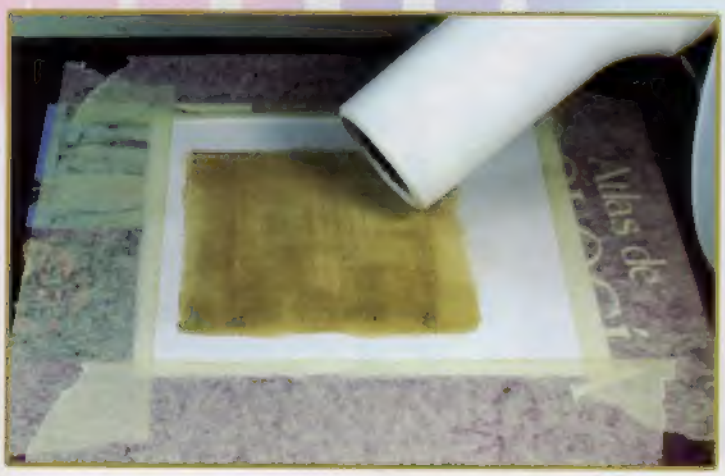


Comienza humedeciendo la parte del papel que vas a colorear, no te preocupes si el papel se arruga mucho, conforme vaya secando volverá a su forma original.

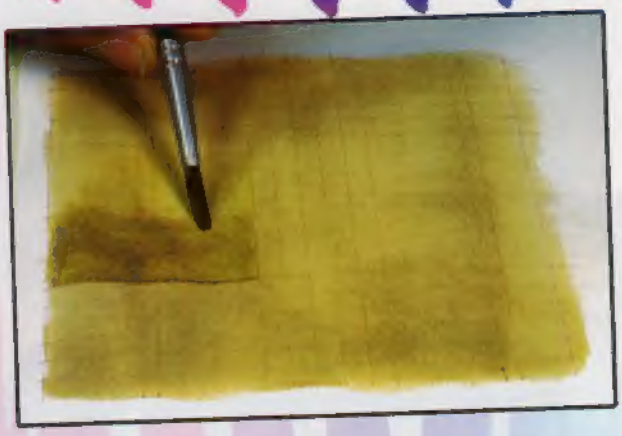




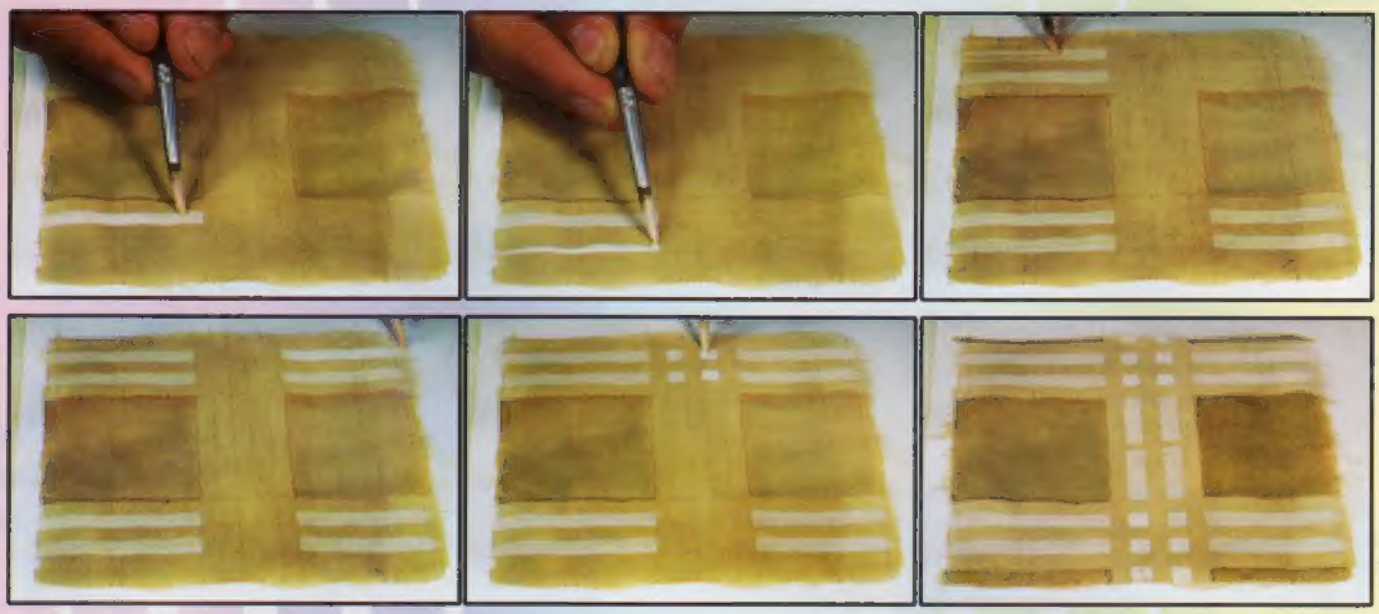
Usando la brocha plana y un color ocre, coloca la base del color de manera uniforme en la sección marcada con el tramado, no importa si el color no queda "parejo", ya que eso ayudará a que el efecto de tela sea más realista.



Ahora necesitamos secarlo, puedes dejarlo unos minutos a que seque solo o usar una pistola de aire. Nota cómo el color varía del tono verdoso que originalmente tenía a un marrón muy agradable cuando está seco, esto debes de tomarlo siempre en cuenta.



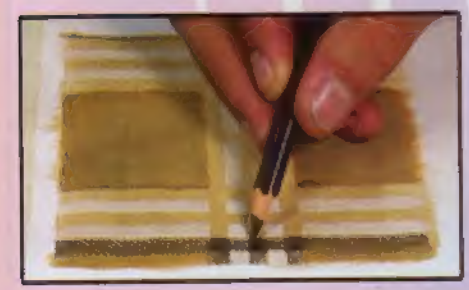
Ahora, cargando con un poco más de pintura el pincel redondo, coloquemos la parte más oscura de nuestro tramado, esos grandes cuadros de nuestro diseño original. Recuerda que no es necesario oscurecer tu tono base de color, mientras más pintura del mismo color tenga tu pincel, más oscuro pintará.

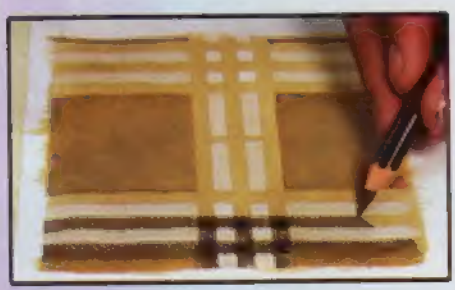


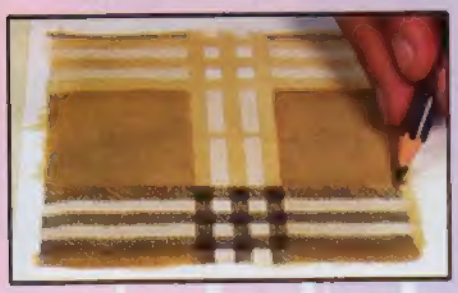
Para aclarar las zonas rectangulares, usa acuarela blanca, no olvides que cuando seque será más transparente de lo que originalmente es.

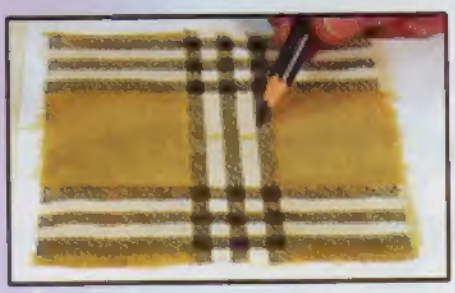
Por último, pintamos los pequeños cuadros con el pincel más cargado de pintura blanca. Cuida de no salirte de las líneas, podrías echar a perder el trabajo si oscureces o aclaras donde no debes.

Comparando este tramado con el diseño original, tenemos terminada la primera parte de nuestra estructura.





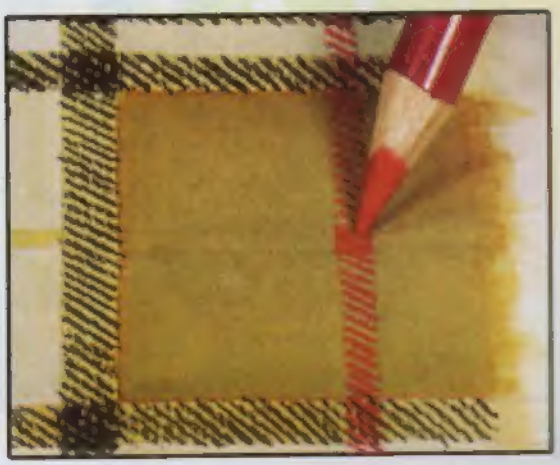


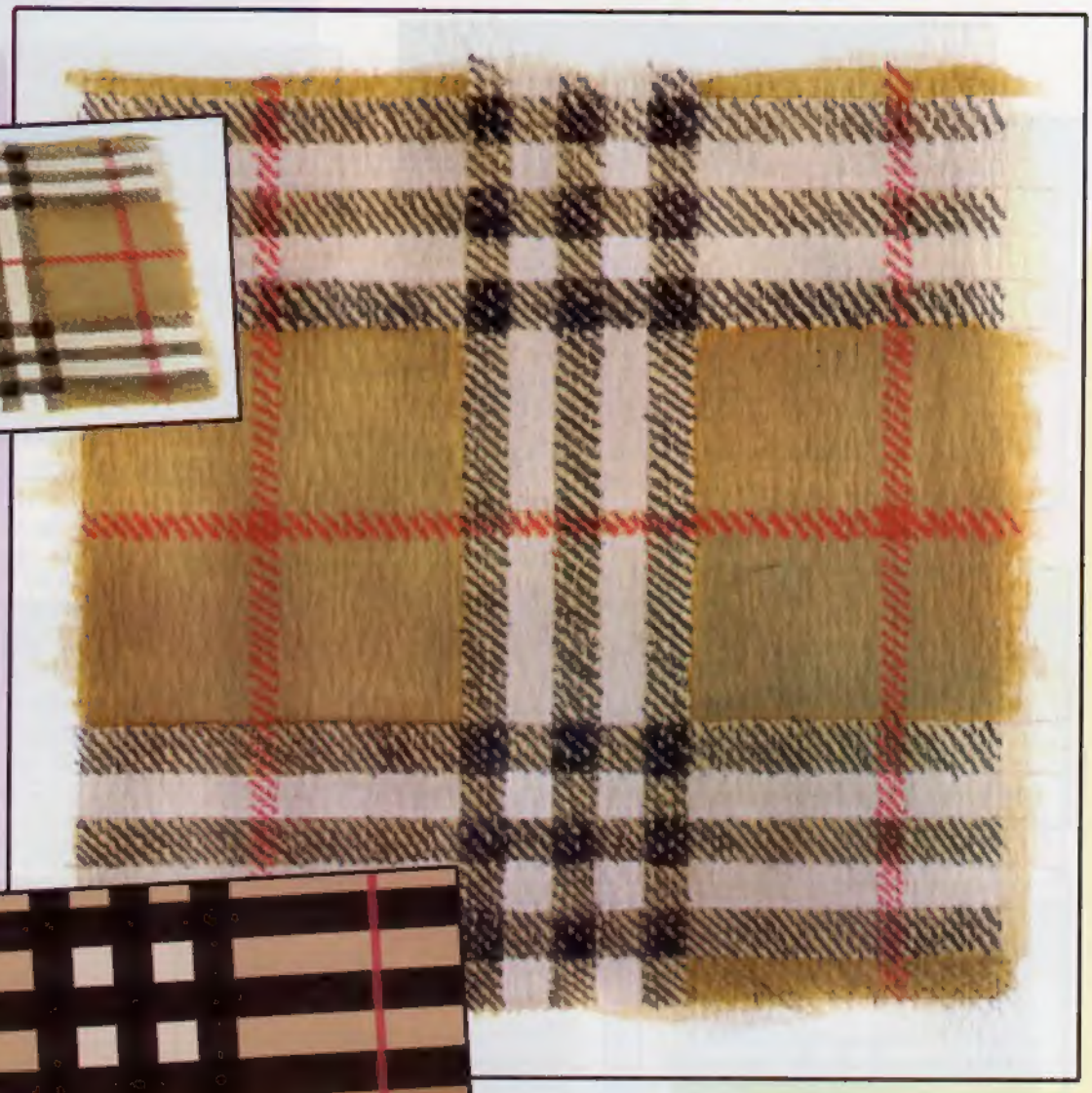


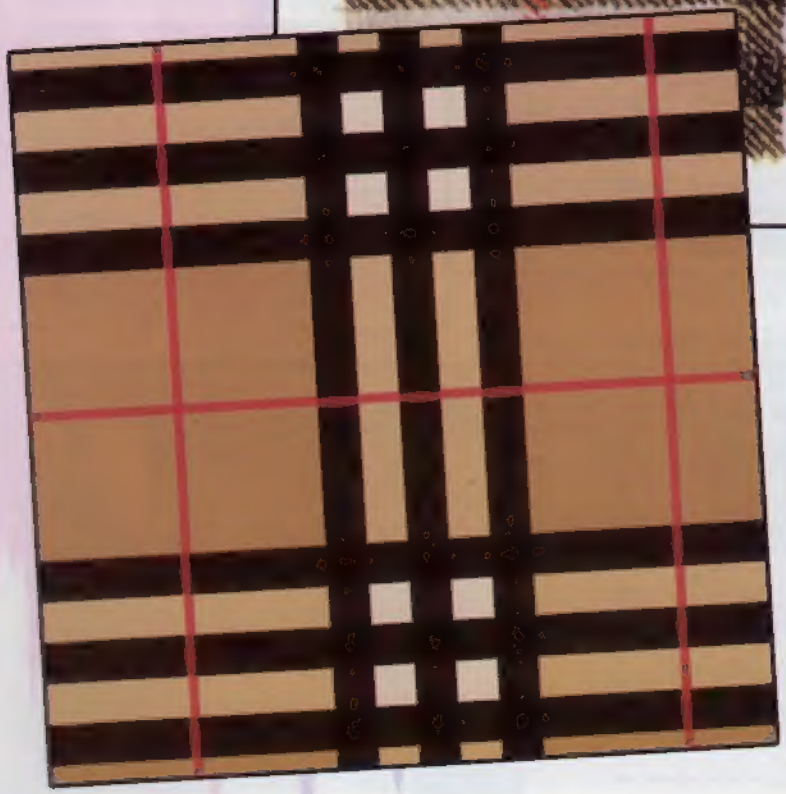
Usando un lápiz vamos a marcar las cintas negras, pero no marcaremos la zona completa, debemos darle la textura de tela, por eso hay que trazar pequeñas líneas paralelas en diagonal a todo lo largo de las cintas, esto nos dará una apariencia casi real de la textura.

Nota cómo en las partes donde las cintas se cruzan, se deben engrosar las diagonales para representar la unión de los hilos.

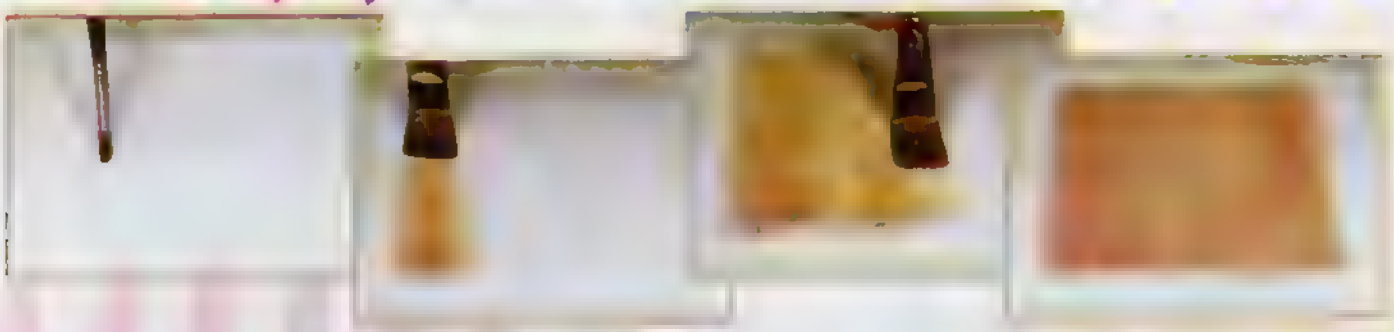
Las líneas rojas también se trazarán de esta manera, siguiendo la misma regla de engrosar los 'hilos' donde se cruzan las líneas.





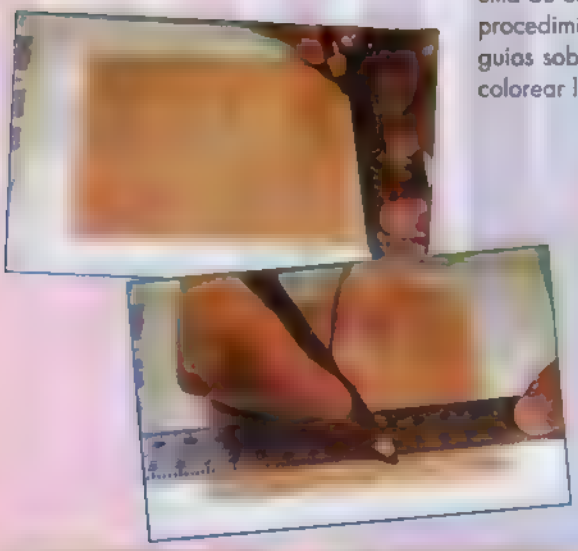


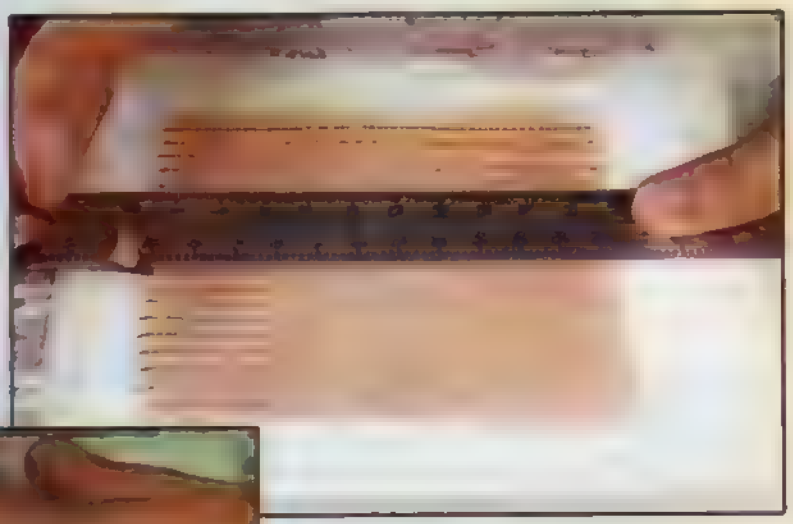
Tenemos nuestra tela lista, observa la sección que diseñamos previamente y compárala con el trabajo ya terminado, si todo encaja, quiere decir que nuestro diseño resultó bueno.



Vayamos ahora a la textura más sencilla de este número. Sigue el mismo procedimiento de trazar tus líneas guías sobre el papel, humedecerlo y colorear la base con Ocre

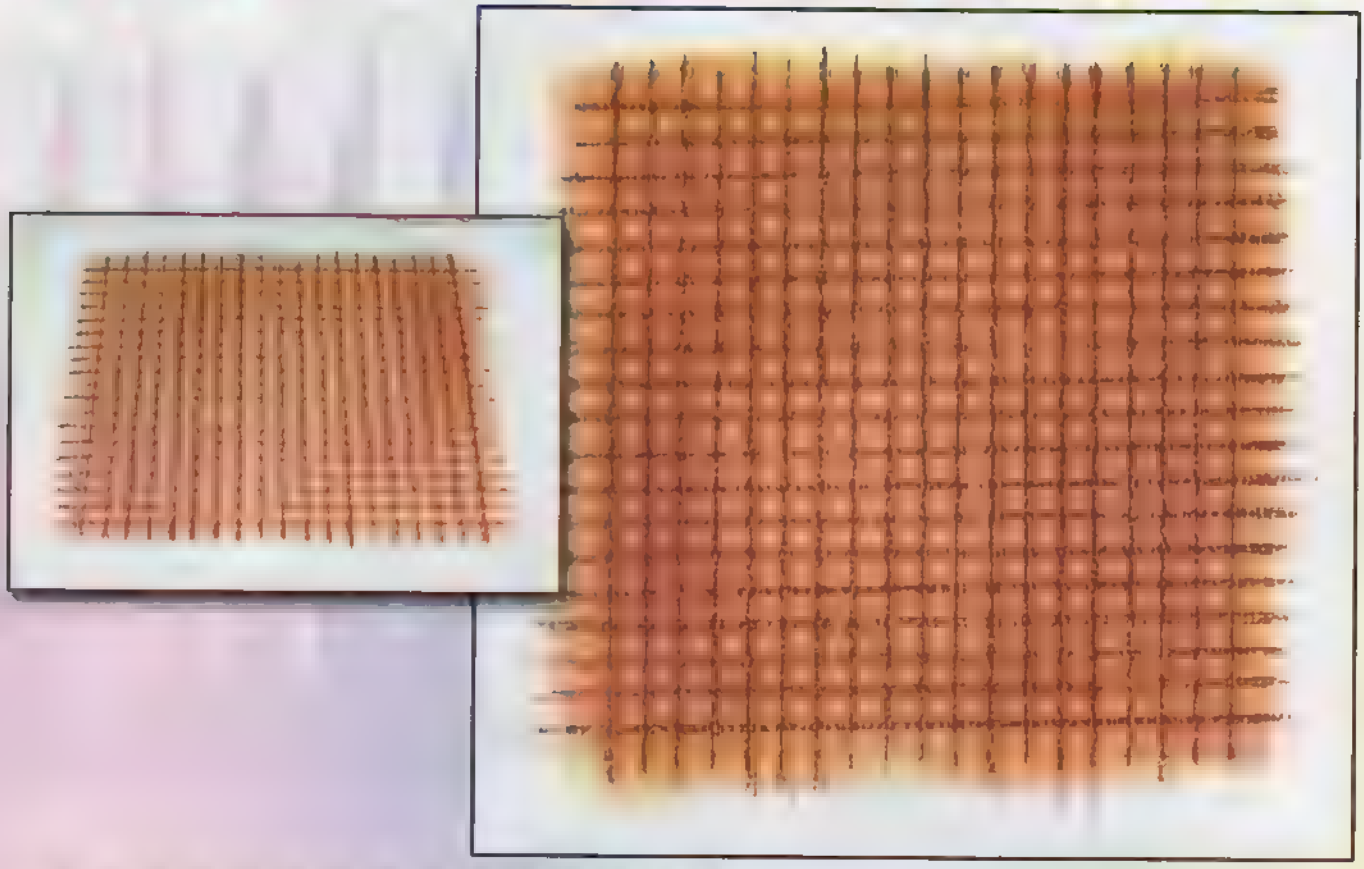
Una vez seco, traza líneas con color negro ayudado por una regla, deben ser trazos paralelos, todos a la misma distancia unos de otros.

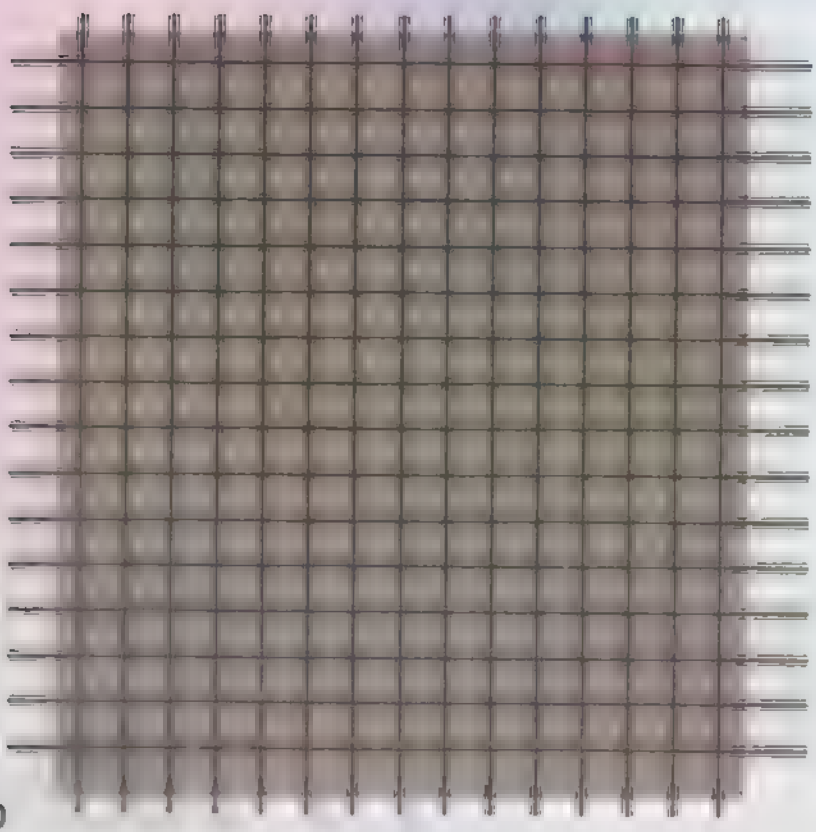




Después, traza líneas más delgadas de color terracota, uno a cada lado de cada trazo en negro, ten cuidado de no encimar los trazos, puede ser muy poco benéfico

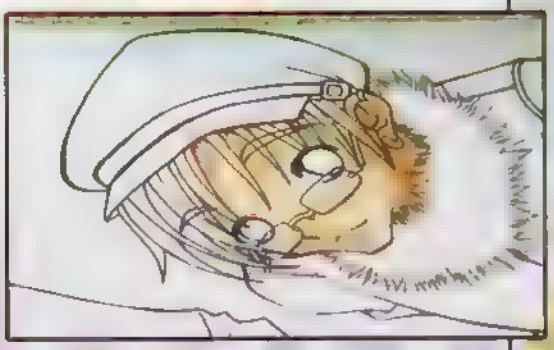
Una vez que termines con las líneas horizontales, traza las verticales, siguiendo el mismo proceso





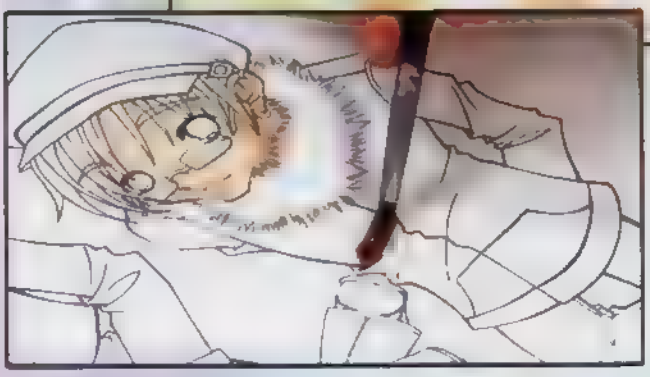
De igual manera comparamos el resultado final con nuestro diseño original.

Sacando la estructura geométrica puedes emular cualquier textura de este tipo; además, una vez que tengas dominio sobre todo tipo de estructura, podrás mezclar trazos y crear tus propios diseños para aplicar a la ropa de tus personajes y en tus ilustraciones.

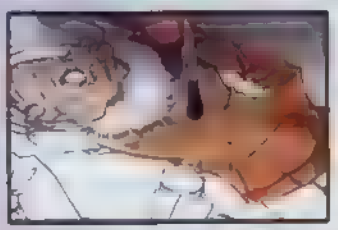


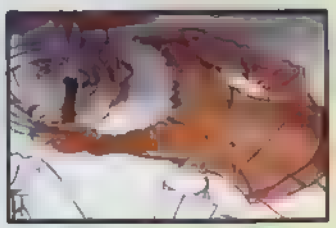
Ahora que sabemos todo esto, procedamos a aplicar las texturas a nuestro personaje.

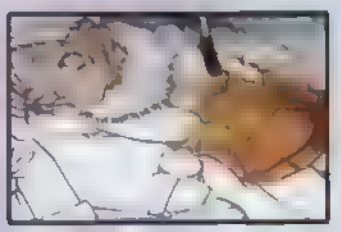
Recuerda hacer pruebas de tonos en un papel aparte, antes de colocar el color en tu ilustración.



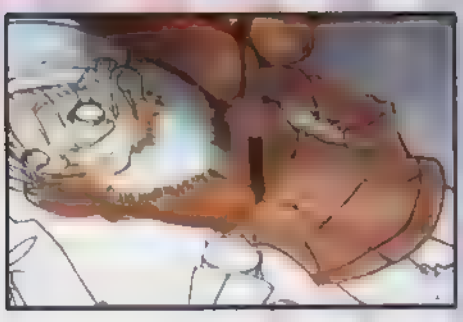
Humedece la zona a la que le vas a aplicar la textura, cuida de no pasarte ya que el color podría rebasar la línea del dibujo.

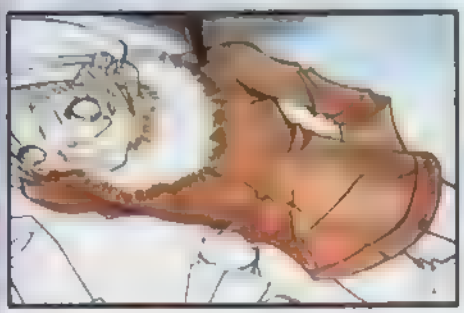


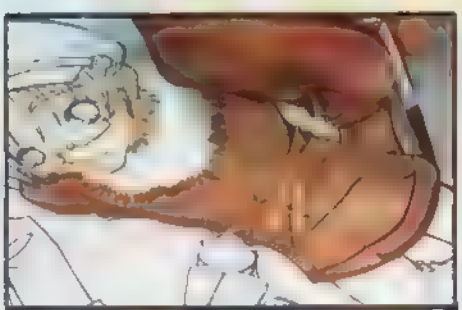




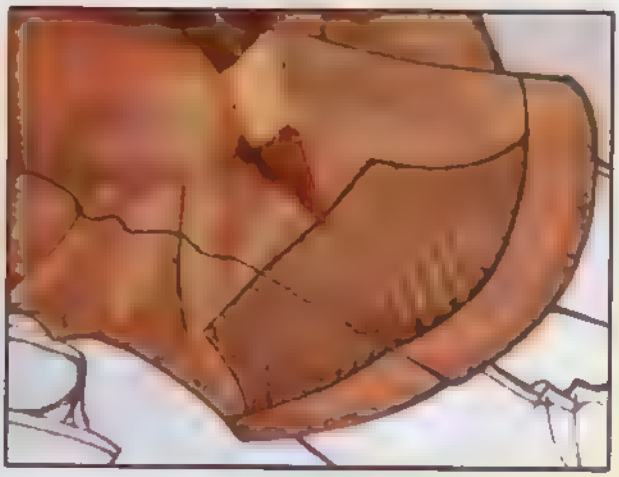
Aplica el color base y marca algunas sombras, dependiendo de la fuente de luz que hayas escogido. Por ahora no es necesario hacer ningún efecto con la acuarela.

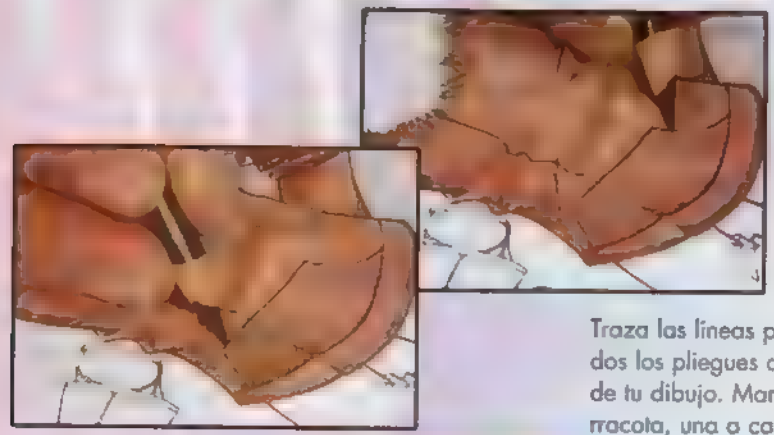




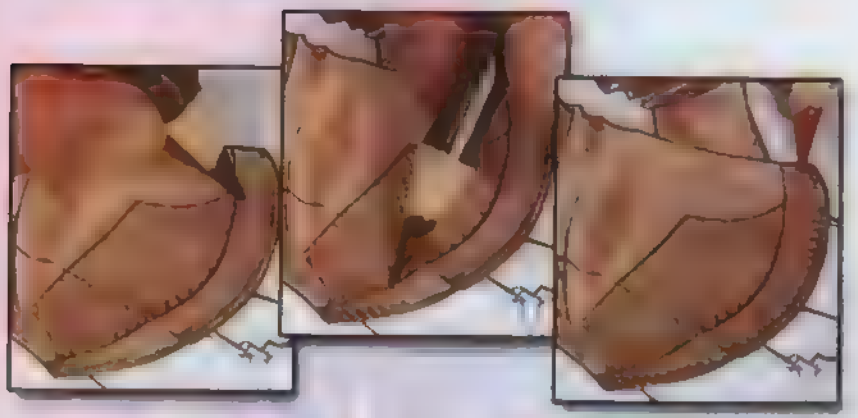


Usaremos los colores que ya tenemos definidos desde la práctica anterior, éstos deben estar perfectamente afilados, ya que las líneas que vamos a trazar son muy delgadas y una punta gruesa no nos permitirá trabajar adecuadamente.





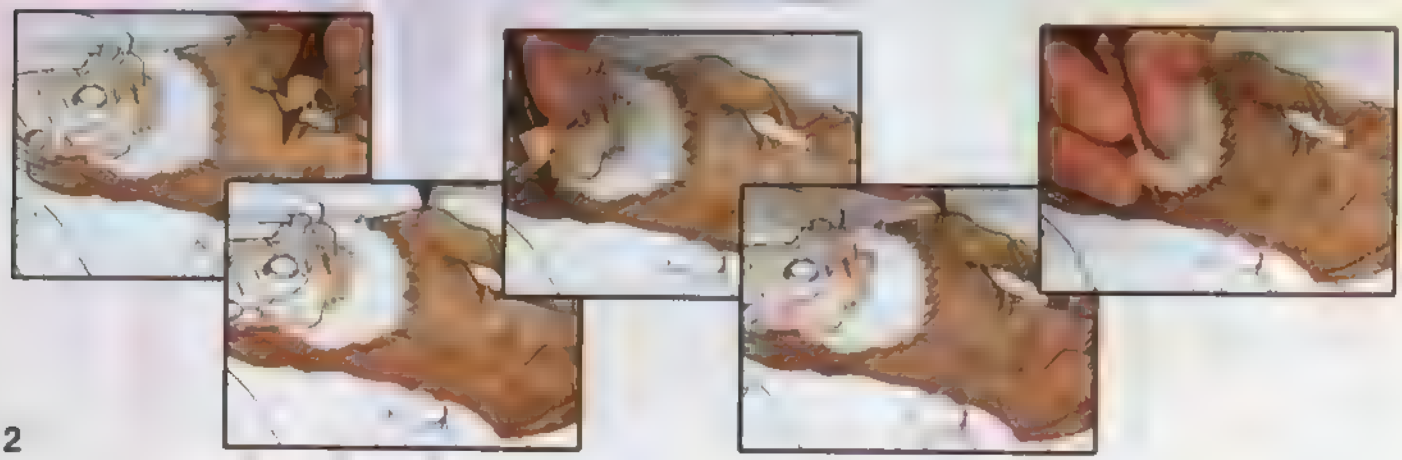
Traza las líneas paralelas siguiendo la curvatura del cuerpo y respetando todos los pliegues que se marcan. Estas líneas, incluso, acentuarán el volumen de tu dibujo. Marca primero la guía en negro y luego los pares de líneas terracota, una a cada lado de la negra para dar la textura de la ropa.



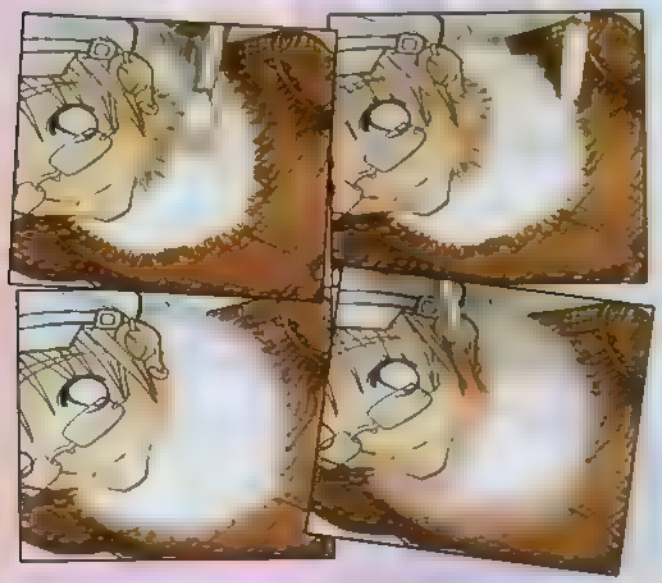
Cuando termines con las horizontales sigue con las verticales, no pierdas el ritmo del dibujo, puedes darle un mal efecto.

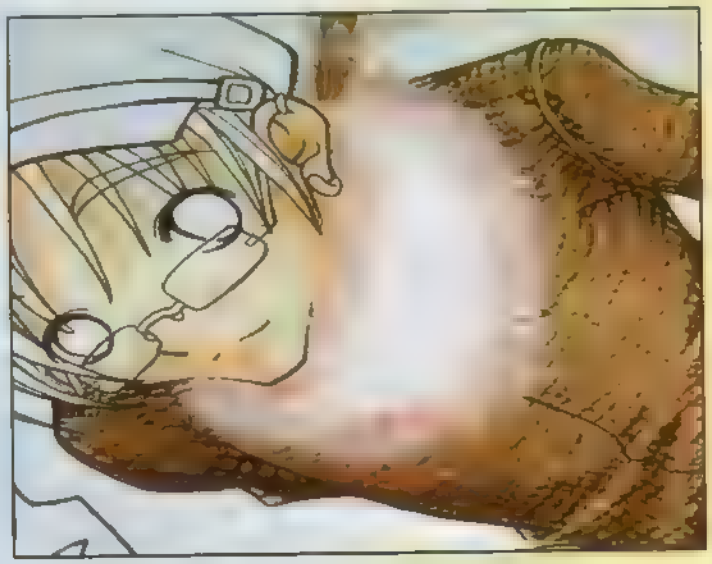
Observa que la bolsa y la base de la chamarra tienen un tramado diferente, esto hace que la ropa tenga más volumen y credibilidad

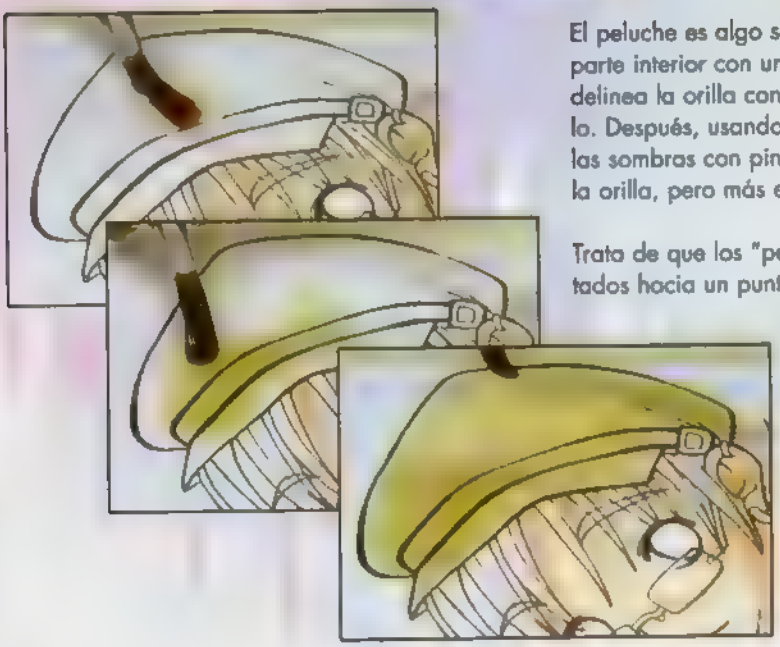
Afila tu color cuando veas que las líneas que trazas son más gruesas de lo que debieran



Una vez terminado el tramado, acentúa las sombras que habías colocado antes con el color terracota y remarca en estas áreas las líneas negras.





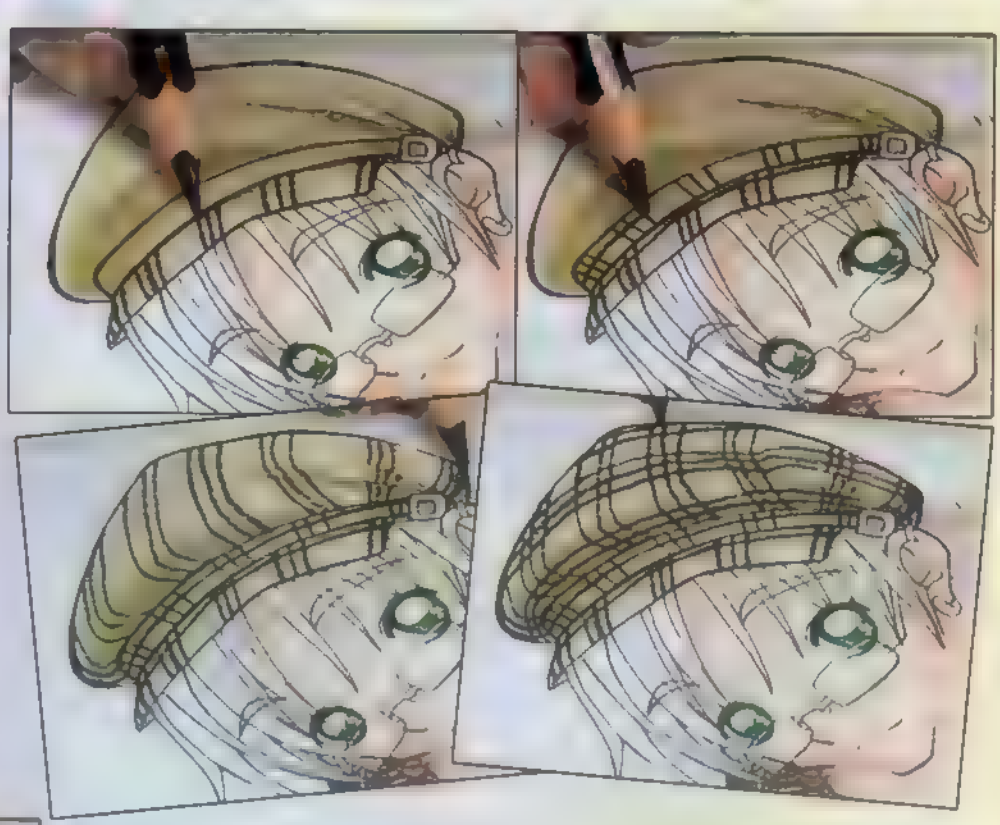


El peluche es algo sencillo de hacer. Rellena la parte interior con una base blanca y después delinea la orilla con pincelazos que simulen pelo. Después, usando el mismo color ocre marca las sombras con pinceladas del mismo tipo de la orilla, pero más esporádicas, sin tanto ritmo.

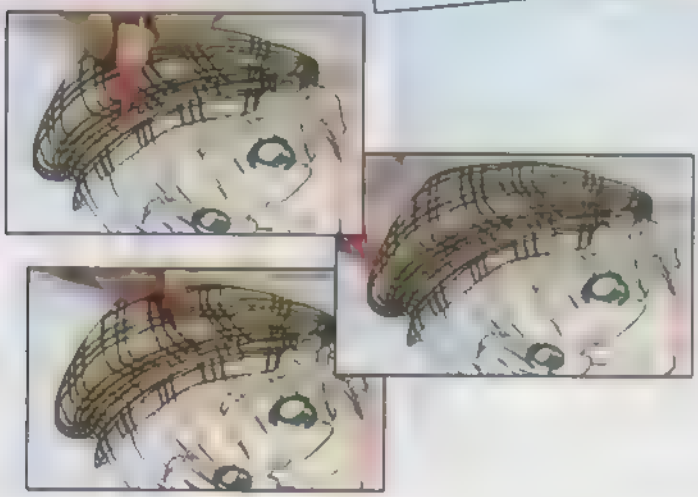
Trata de que los "pelos" del peluche estén orientados hacia un punto en el centro, esto nos dará la apariencia de un peluche muy sedoso y bien peinado.

Aquí traza el color base de la gorra y aprovechamos para colorear los ojos, de un tono verde que armonice con el ocre de la ropa.

Marcamos sobre la base algunas sombras en base a nuestra fuente de luz. Estas sombras no se enfatizarán ya que la textura no nos lo permite, así que trata de que contrasten bien con respecto al tono base.

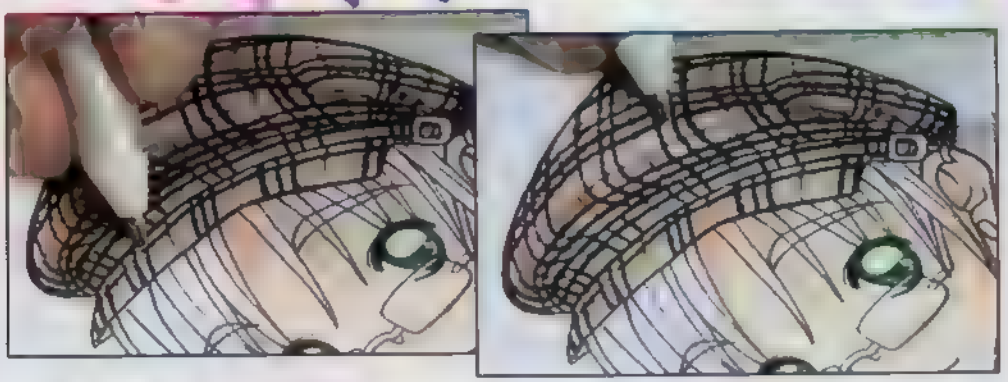


Observa la secuencia del tramado de la gorra, se trabaja una zona a la vez; primero la visera, luego el cintillo y por último el gorro, con las líneas damos el volumen a cada parte. Éstas líneas son las cintas oscuras de nuestro diseño, están acomodadas en grupos de tres, todas son paralelas entre sí y tenemos horizontales y verticales

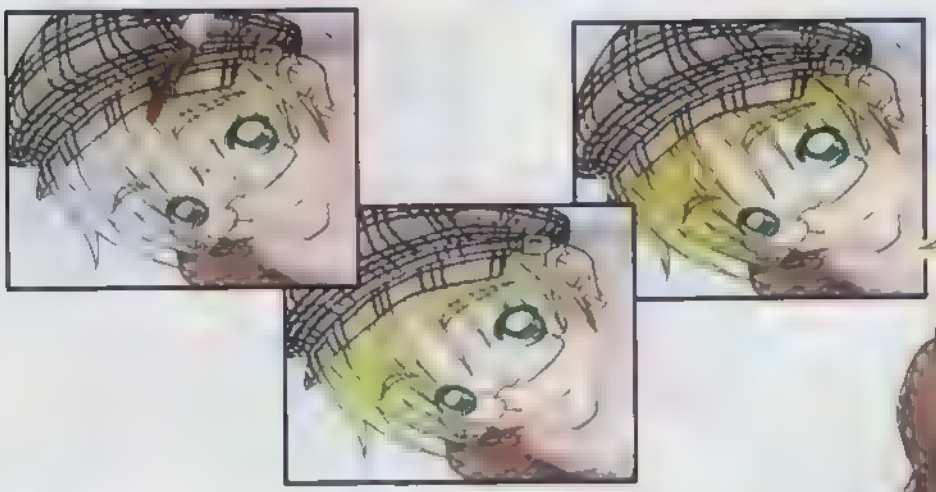


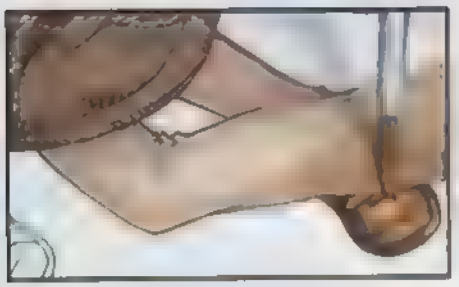
Después, trazamos las líneas rojas por entre las negras, observa que también se colocan zona por zona, no hay prisa

Dado el tamaño de nuestra ilustración, no es fácil hacer la textura de 'hilos' en las líneas, por lo que trazamos líneas sin interrupciones Checa también que las líneas negras son ligeramente más gruesas que las rojas



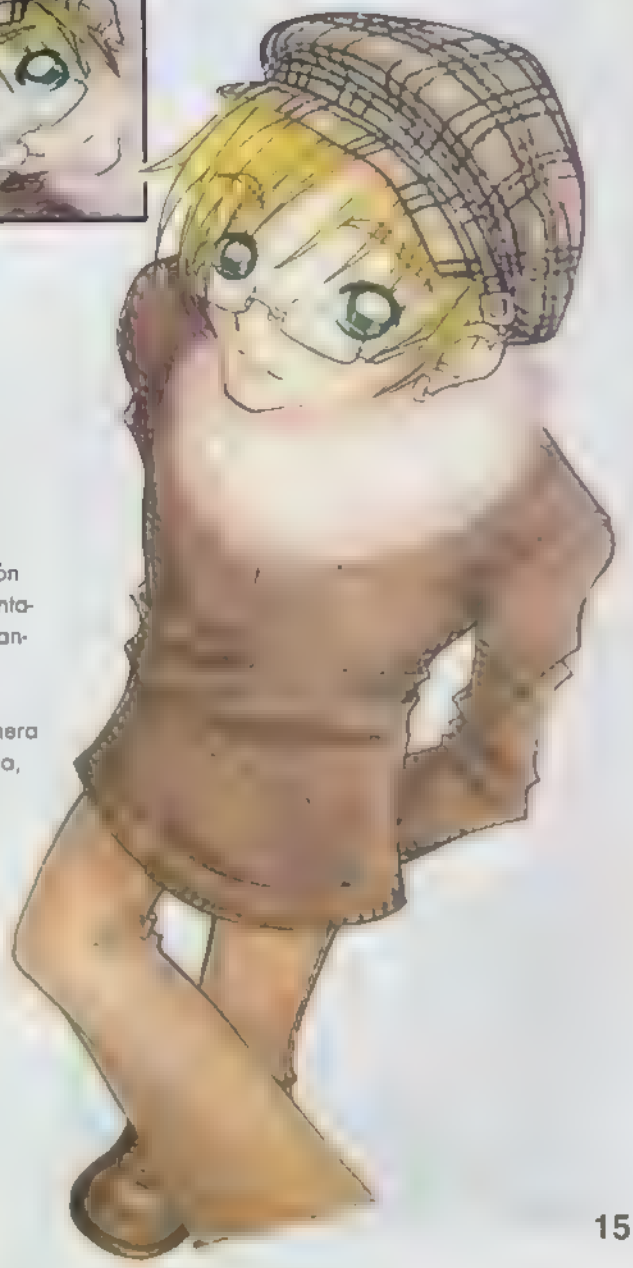
Al final, usando una pluma Gelly Roll blanca, aclaramos las secciones que en nuestro diseño original eran más blancas, poniendo más énfasis en los pequeños cuadros.





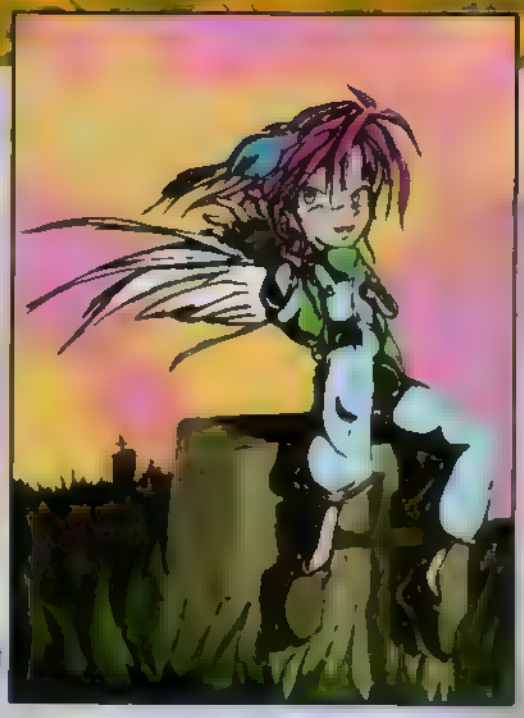
Para terminar tu ilustración colorea el cabello, el pantalón y los zapatos, respetando la fuente de luz

Así terminamos esta primera parte de tramado en ropa, aplica esto a tus propios dibujos y practica mucho. En el siguiente número aplicaremos más texturas en un diferente color, no se lo pierdan



REVISIÓN DE PORTAFOLIOS

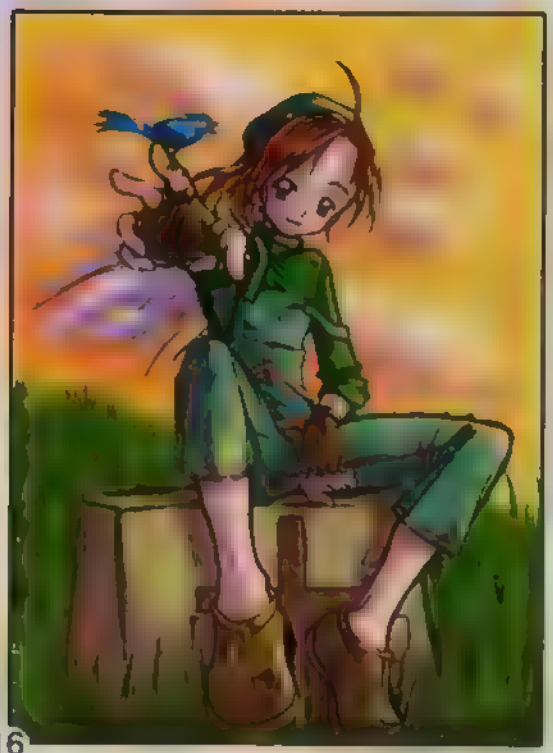
Hemos recibido cartas de mucha gente a la que le ha servido particularmente esta sección, nos sentimos muy contentos por estar interactuando directamente con ustedes, y les agradecemos a todos sus palabras de apoyo y sus sugerencias. Ahora tenemos dos trabajos que, esperamos, ayuden a muchos lectores más a resolver los problemas en comun



¡¡Hola!!
Antes que nada, un saludo a todos los que hacen posible la buena revista Dibujarte, les envío este dibujo, el cual vendría siendo "mi primer intento fallido en Corel". Fue hecho a mano, pero el coloreado fue por computadora, espero que les guste y si no, aconséjenme para mejorarlo.
Sin más que decir, me despido esperando su pronta respuesta.

Alejandro González

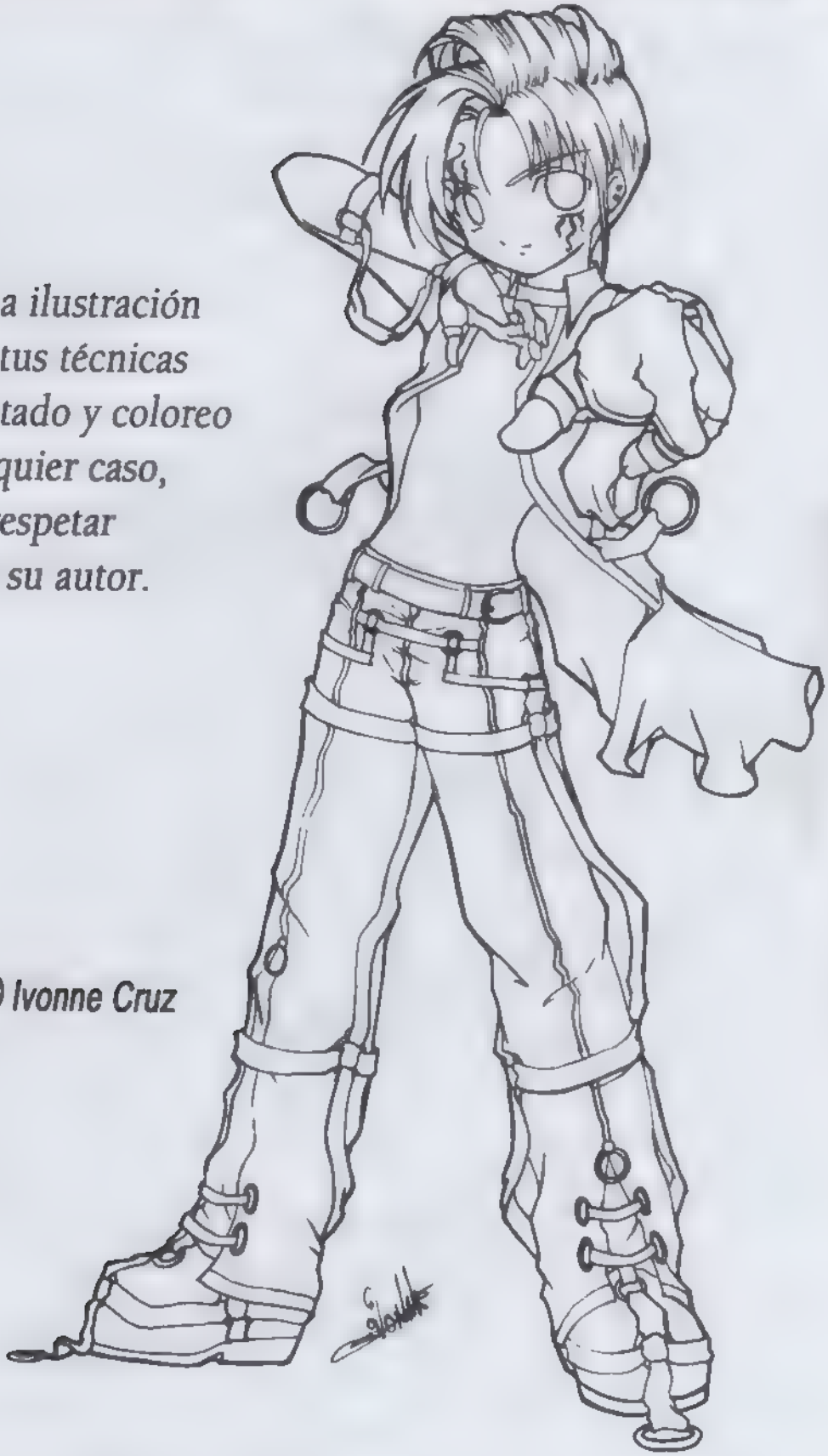
Hay varios errores notorios en tu trabajo. El primero, la falta de estructura. Siempre enfatizamos mucho en la estructura porque es la base de todo buen dibujo, con ella podemos ajustar la composición y dar más realismo y credibilidad a nuestro trabajo. Es bueno que trates de experimentar usando escorzos en tu ilustración, pero tus tintas deben marcar bien los planos para que no se vea confuso. Otro de los errores más notables es la gama de colores que usaste. Son muy intensos todos, y contrastan demasiado con el tema de tu ilustración, ya que los colores son sumamente alegres para una escena en un panteón. Checa la corrección que Izumi realizó en el dibujo y Tozani en los colores, esperamos que pueda servirte de guía para futuros trabajos.



Puedes usar esta ilustración para practicar tus técnicas de escaneo, entintado y coloreo pero, en cualquier caso, recuerda respetar el crédito de su autor.

© Isaac Escorza

Puedes usar esta ilustración para practicar tus técnicas de escaneo, entintado y coloreo pero, en cualquier caso, recuerda respetar el crédito de su autor.



© Ivonne Cruz

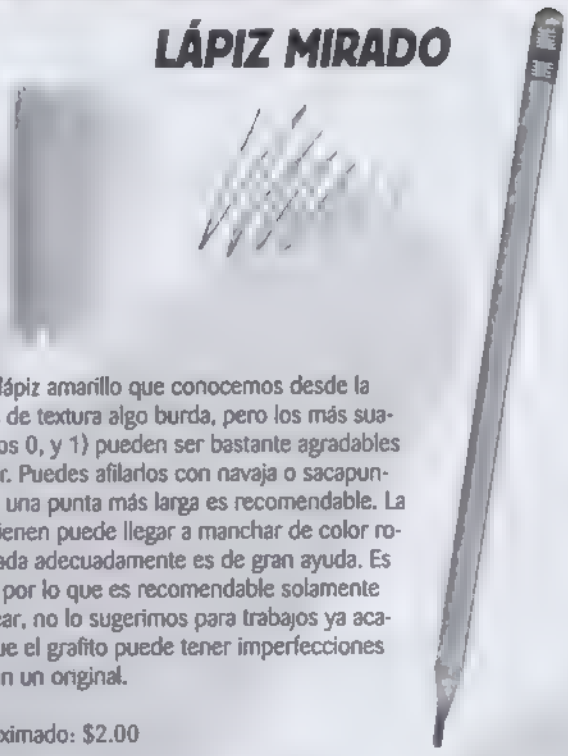
Utensilios de TRAZADO

Nos llegan muchas cartas preguntándonos sobre materiales e instrumentos de dibujo y nos hemos dado cuenta de que a muchos de nuestros lectores se les dificulta conseguir los materiales que sugerimos en esta revista.

Por ello decidimos publicar artículos en los que analicemos distintos utensilios y sus aplicaciones, para que los lectores tengan un mejor panorama sobre las diferentes características de cada uno para tomar una decisión al momento de comprar.

En esta ocasión hablaremos sobre los instrumentos de trazado más usados, esperamos que estos tips les sirvan a todos.

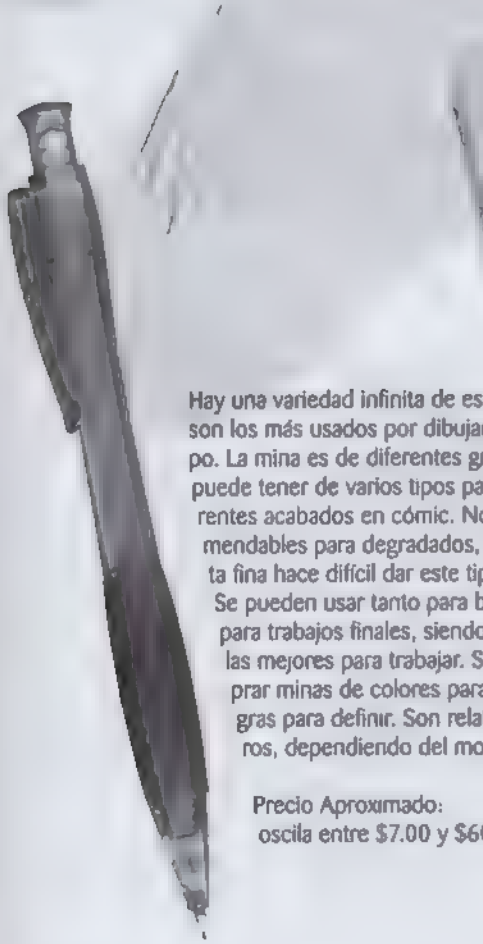
LÁPIZ MIRADO



Es el típico lápiz amarillo que conocemos desde la primaria. Es de textura algo burda, pero los más suaves (números 0, y 1) pueden ser bastante agradables para trabajar. Puedes afilarlos con navaja o sacapuntas, aunque una punta más larga es recomendable. La goma que tienen puede llegar a manchar de color rosa, pero usada adecuadamente es de gran ayuda. Es muy ligero, por lo que es recomendable solamente para bocetear, no lo sugerimos para trabajos ya acabados ya que el grafito puede tener imperfecciones que dañarían un original.

Precio aproximado: $2.00

PORTAMINAS DE PLÁSTICO



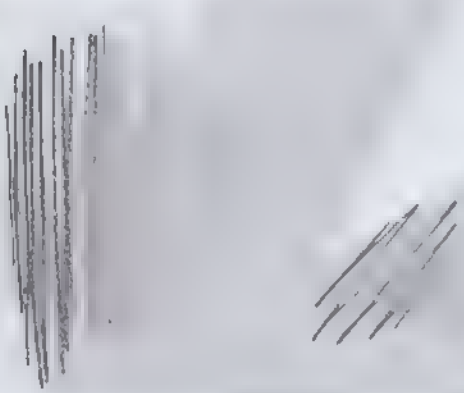
Hay una variedad infinita de estos lapiceros, son los más usados por dibujantes de todo tipo. La mina es de diferentes grosores y se puede tener de varios tipos para lograr diferentes acabados en cómic. No son recomendables para degradados, ya que su punta fina hace difícil dar este tipo de efectos. Se pueden usar tanto para bocetar como para trabajos finales, siendo las minas HB las mejores para trabajar. Se pueden comprar minas de colores para boceto y negras para definir. Son relativamente ligeros, dependiendo del modelo.

Precio Aproximado:
oscila entre $7.00 y $60.00

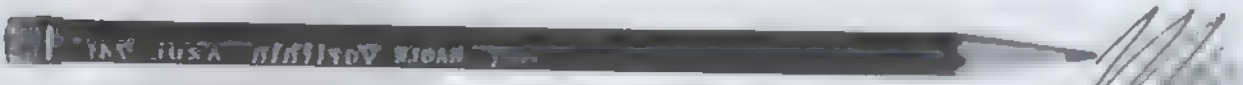
PORTAMINAS DE METAL

Es básicamente lo mismo que el de plástico, pero es mucho más pesado. Son más durables que los de plástico, pero extrañamente se pierden más seguido. Se puede usar su peso como ventaja al dibujar, pero hay que saberlo controlar muy bien. Las gomas que este tipo de lapiceros tienen no sirven de mucho por lo que hay que llevar goma cuando carguemos con un portaminas. Cabe remarcar que lo importante a la hora de comprar un portaminas es ver que el mecanismo con el que sale la mina no esté dañado y se sienta sólido, hay minas de diferente calidad, pero las HB de casi cualquier marca son muy buenas.

Precio Aproximado: Oscila entre $35.00 y $250.00
Precio de las minas: Oscilan entre $5.00 y $40.00



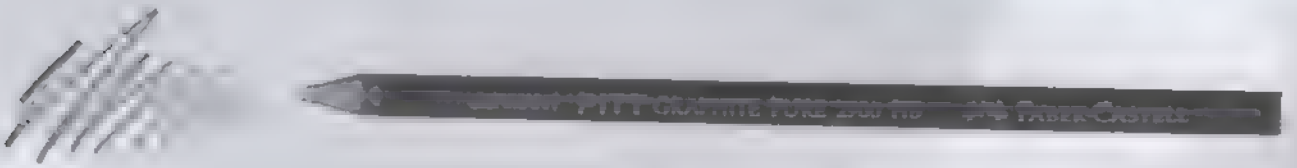
Utensilios de TRAZADO



LÁPIZ AZUL EAGLE

Usado mucho por dibujantes de planos, este tipo de lápices es algo difícil de conseguir, ya que ha sido reemplazado por los lapiceros que pueden usar minas azules. Son especiales para trazar bocetos sobre los cuales definir con grafito, dada la calidad de su pigmento, los rayones de este lápiz no son reconocidos por la mayoría de los medios de impresión. Es necesario mantenerlos afilados todo el tiempo, como un lápiz normal y es mejor si se afila con sacapuntas eléctrico. No debes presionar demasiado con éste en el papel ya que las líneas muy marcadas son especialmente difíciles de borrar.

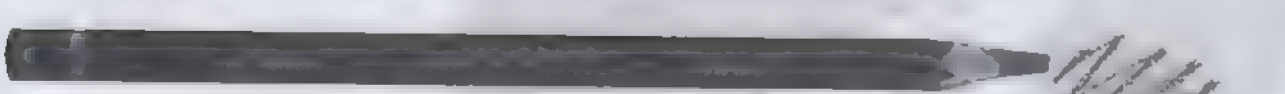
Precio Aproximado: $12.00



LÁPIZ DE GRAFITO PURO

De los mejores instrumentos, la calidad del grafito es alta y se puede encontrar en diferentes graduaciones. Ideal para hacer trabajos artísticos de degradados, no vale la pena desperdiciarlo en bocetos, es mejor realizar éstos con un lápiz de dibujo normal y definir con el de grafito puro. Los de la serie B son mejores por ser más blandos. Se afilan regularmente con navaja, aunque siempre es bueno dejar uno sin afilar para trabajar grandes zonas.

Precio Aproximado: $40.00

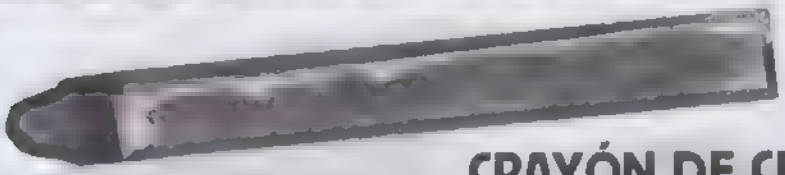


LÁPIZ CONTÉ SEPIA

De punta suave, este tipo de lápices son especiales para trabajos finales, aunque su suavidad permite bocetos rápidos de buena calidad. Se barre fácilmente con los dedos o con esfumino, por lo cual es recomendable aplicar laca en Spray al trabajo terminado para evitar manchones inesperados. Puede ser borrado con gomas blancas, preferentemente duras y se puede afilar con navaja, aunque hay que tener cuidado de no llevarse demasiado la punta. Lo encuentras sólo en papelerías grandes y casas de arte.

Precio aproximado: $20.00

Utensilios de TRAZADO



CRAYÓN DE CERA

Ideal para dibujar bocetos y para dibujo al natural. Su consistencia y grosor te permiten realizar diferentes tonalidades en dibujos de mucha calidad. El mayor inconveniente es que debes tener gran control sobre tus trazos y una idea muy clara de cómo trabajar el instrumento, ya que una línea mal realizada es prácticamente imposible de borrar. Los trazos deben ser muy calculados y de primera intención, si acaso fallaras en alguna parte del dibujo, puedes raspar con una navaja para corregir, pero es preferible que tus dibujos salgan a la primera. Lo consigues en papelerías medianas y grandes.

Precio Aproximado: $10.00

LÁPIZ DE DIBUJO TRADITION

Es alemán y de muy buena calidad. El grafito es muy bueno y te sirve tanto para bocetar como para trabajos finales. Se afila con navaja y debes dejarle una punta muy larga que te permita trabajar un buen rato sin necesidad de que tengas que afilarlo una y otra vez. No tiene goma, así que si no llevas una aparte, deberás trazar de primera intención y sin errores. Es ideal también para prácticas de degradado. Es ligero para trabajar, pero si se cae es fácil que se rompa el grafito, ya sea por fuera o por dentro. Lo consigues en casas de arte.

Precio Aproximado: $20.00

MARCADOR DE CERA

Muy bueno para bocetos rápidos y de primera intención, no es necesario estarlo afilando ya que está cubierto por tiras precortadas de papel que puede ser retirado cada vez que se necesite, aunque con el tiempo este papel se comprime y se rompe a la hora de desprenderlo. Ideal para dibujo al natural, se puede trabajar en casi cualquier tipo de papel, siendo los mejores aquellos que tengan textura. No se puede borrar los trazos de este instrumento, por lo que debes de tener mucho cuidado al trazar. Lo consigues fácilmente en papelerías pequeñas y grandes.

Precio Aproximado: $10.00

Utensilios de TRAZADO

LÁPIZ DE DIBUJO TURQUOISE

Es el lápiz de dibujo mas conocido Se consigue facilmente en papelerias medianas y grandes. Tiene un gratito de buena calidad, sobre todo las series B Es muy ligero y, por lo mismo, es bastante facil que se caiga y se dañe el grafito por dentro de la madera, asi que hay que tratarlo bien Es excelente para trabajos finales, incluso con degradados asi como para bocetos Al no incluir goma nos obliga a comprar una aparte, pero esto pule nuestra calidad como dibujantes Éste es el estandar entre los lapices de dibujo en México, ya que no sólo es de buena calidad, sino que es barato.

Precio aproximado: $10.00

LÁPIZ CARBÓN CONTÉ

Éste no es grafito, sino carbón. Es un poco duro, pero puede usarse para bocetar y dar sombreado de calidad a trabajos realizados con otros materiales, como grafito o pluma. Se puede difuminar, pero es algo difícil lograr un degradado total, dado que el carbón es semiduro, pueden quedar rayones muy marcados si no se trabaja con cuidado. Es algo complicado conseguirlo, pero puede ayudarte a mejorar la calidad de tu trabajo.

Precio Aproximado: $45.00

CARBONCILLO DE SEGUNDA

El carboncillo es un material regularmente usado por estudiantes de dibujo, pero pueden obtenerse trabajos de gran calidad artística si se maneja apropiadamente. Hay dos tipos de carboncillo en México. El de segunda, tiene una calidad media, pues no está comprimido de manera adecuada y puede contener impurezas que hagan que tu trabajo se arruine. Es de fácil uso, pero siempre se puede esperar que la barra se rompa o esté dañada e incluso que tenga poros que provoquen espacios en blanco en un trazo negro. Son muy baratos, pero no son realmente recomendables más que para practicar el boceteo y el dibujo al natural.

Precio aproximado: $15.00 una caja con 7-10 barras.

CARBONCILLO DE PRIMERA

Éste es el otro tipo que se puede conseguir en México. Es de muy alta calidad, pues es bastante suave y muy bien comprimido, da negros muy intensos y degradados muy fáciles de lograr. Se usa tanto para la práctica y el estudio como para trabajos finales. Es bueno practicar con carboncillo el dibujo al natural para después poder trazar con lápiz o crayón de cera, ya que el carboncillo sí se puede borrar. Te sirve para controlar muy bien la presión de tu mano. Se usa en papeles rugosos y se trabaja maravillosamente en cartulina minagris, que pudiera parecer inservible a primera vista.

Precio Aproximado: $30.00 un estuche con 7-10 barras.

Esperamos que estos tips puedan servirte al momento de comprar tu material. En el siguiente numero a color veremos otros matenales que se compran comunmente.

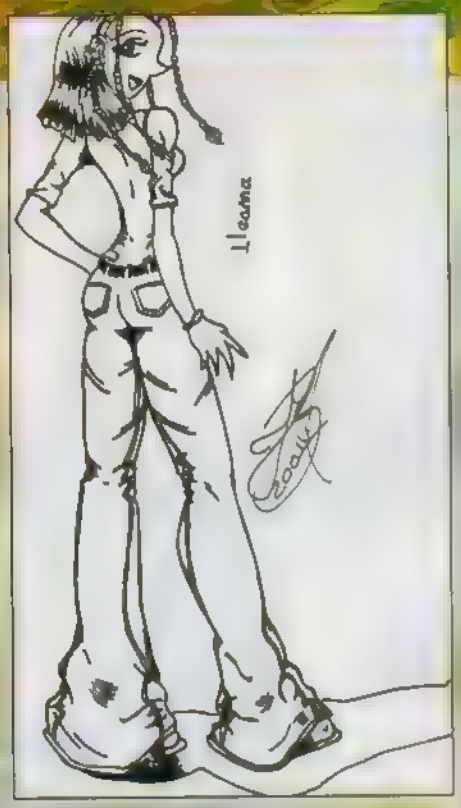
Puedes usar esta ilustración para practicar tus técnicas de escaneo, entintado y coloreo pero, en cualquier caso, recuerda respetar el crédito de su autor.

© Tozani

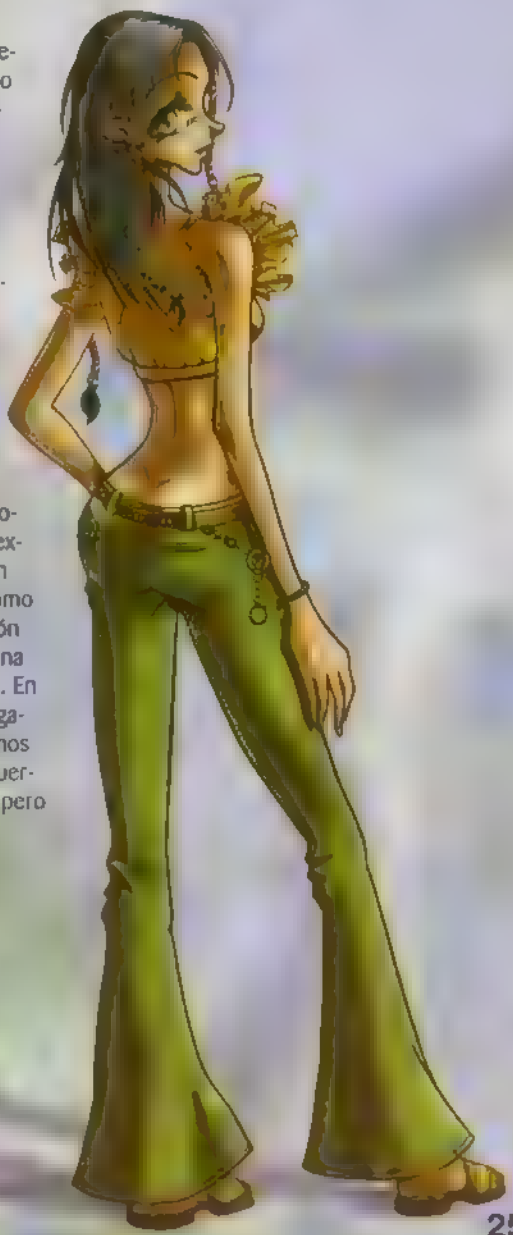
Puedes usar esta ilustración para practicar tus técnicas de escaneo, entintado y coloreo pero, en cualquier caso, recuerda respetar el crédito de su autor.

© Isaac Escorza

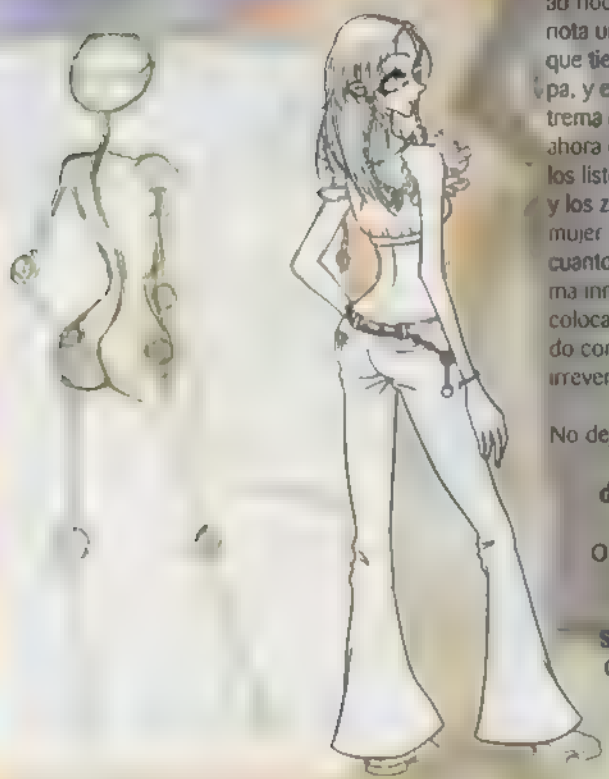
REVISIÓN DE PORTAFOLIOS



Hola, les mando un trazo para que lo puedan criticar, es una de mis personajes que algún día quisiera llevar a cómic. Lo que más se me dificulta es darle movimiento a la ropa, un poco las manos y soy PÉSIMO con los colores, ojalá puedan darme uno que otro consejo.



Siempre que crees un personaje nuevo debes darle cualidades únicas. No es sólo diseñar algo que se vea simpático, tenemos que darle vida, crearle un pasado, un ambiente en el que se mueva y su carácter y gustos y todo eso debe verse reflejado en el diseño que hagas. No es solo cuestión de crear una chica bonita, debemos darle un estilo de vestir, una tendencia en la moda, rasgos que denoten su caracter, que se vea viva. Lesly Marin nos dibujó a tu personaje mas ad hoc con la moda actual, se nota una chica irreverente, pero que tiene un gusto especial por la ropa, y el toque de los pantalones 'a extrema cadera' como los que se usan ahora es genial. Mira los detalles como los listones en las trenzas, el cinturón y los zapatos, son accesorios que una mujer como ella usa todo el tiempo. En cuanto a colores puede haber una gama inmensa de tonos, pero decidimos colocarle los que fueran mas de acuerdo con una personalidad tranquila, pero irreverente



No dejen de enviar sus trabajos a

dibujarte@cartonista.com

O a la dirección de la editonal:

Salvador Diaz Mirón # 156
Col. Santa Maria la Ribera
Mexico, D.F.
C.P. 06400

COMIC

Al parecer cada vez toma mayor importancia realizar convenciones relacionadas con uno de los pasatiempos que más nos apasionan: el cómic y la animación, y nuestra casa editorial no podía quedarse atrás en este tipo de eventos

Los pasados 13,14, y 15 de febrero del presente año se llevó acabo la tan esperada Comicmania edición 2004. Dicho evento estuvo lleno de sorpresas, pues entre los diferentes stands te podías encontrar artículos relacionados con las series de tu preferencia, obviamente que no podían faltar los disfraces por parte de algunos asistentes a dicho evento

Obviamente, estuvo presente el stand de Edito Poster, donde podías encontrar numeros atrasados de tu coleccion de Conexión Manga, así como números especiales de la revista Maxximo Evento, ademas de sus más recientes lanzamientos relacionados con el manga y anime: "MusicAnime" y "Anime y Manga". También estuvieron presentes los integrantes de Editorial UFO, quienes nos presentaron su nuevo proyecto en comic titulado 9Nueve Negro. "Esta es una nueva propuesta en comic, no es para mojigatos ni para limitados de criterio", comentaron los integrantes del equipo creador, ya que su propuesta incluye temas como la violencia y el sexo enfocado desde otro punto de vista.

Así mismo, y sin salimos del tema del sexo nos encontramos al staff responsable de la publicación "Hentai el erotismo hecho revista", quienes nos mostraron su ultima publicación. Cabe aclarar que tanto las publicaciones de "9Nueve Negro" como los "Hentai" SOLO ESTAN A LA VENTA PARA MAYORES DE 18 AÑOS, así que ¡Mucho ojo, chavos!

Y para los verdaderos coleccionistas de juguetes y figuras de acción estuvieron presentes stands como· Mundo Toys, Azgard Cómics y Lobo Cómics, por mencionar algunos, donde podías encontrar aquellas series de figuras de acción de tu preferencia. Desde colecciones de Star Wars, McFarlane Toys, Saint Seiya, Yu.Gi Oh , entre muchas mas

Y para los pequeñines estuvo presente el Mundo Feliz de Lego, quienes exhibieron sus ultimas series relacionas con la saga de Star Wars, y donde podías ver y/o adquirir un Yoda de 80 cm o un R2-D2 (NO es ARTURITO), así como diferentes escenas en mini-set de los capítulos de la saga como una plataforma donde se encuentra Luke, un Stormtrooper y un General Imperial También pudimos apreciar la infinidad de posibilidades que

MANÍA 2004

Por: Oswaldo Valencia

puedes hacer con las piezas individuales Lego, desde una pequeña casa hasta una colosal Nave Espacial.

Magic también estuvo presente y para deleite de los jugadores de rol presentaron varias de sus series como; ODYSSEY, LEGIONS, PROPHECY, TORMENT, SCOORGE y MIRRODIN, así como libros de arte relacionados con Magic y libros con historias alternas dentro de cada una de sus sagas. Podías pasar a la sala adjunta de la convención donde se ubicaban las mesas para retar a otros jugadores.

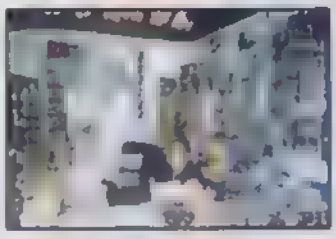
El stand de TNT trajo sus últimas novedades en libros de arte, soundtracks, figuras de acción, tarjetas de diferentes series y varios artículos coleccionables y raros que casi nunca se ven por este lado del charco.

Y si lo que buscabas era animación japonesa (anime), en el stand de Phoenix podías encontrar ese DVD que tanto buscabas, así como series (OVAS) completas como por ejemplo: Saint Seiya, Sailor Moon, Dragon Ball, Yu.Gi.Oh., Chobits, entre varios mas.

¿Alguna vez pensaste en casarte dentro de una convención (¡Claro que ficticiamente!)?, pues si eres de esos aventados en el stand N 26 ¡No solamente podías casarte, sino hasta DIVORCIARTE!, y todo por la módica cantidad de $5.00 M.N., esto no es muy común dentro de una convención, ¡¿qué locos, no?!

MIKASA es un stand donde podías adquirir souvenirs y alguna que otra curiosidad del lejano oriente, como también probar rica comida oriental.

También nos encontramos al ilustrador Martín López quien no podía faltar a una convención como ésta, en su stand podías adquirir fotografías de algunos de sus trabajos, o una obra original suya. Para los que no conocen a Martín López, les diremos que él realizó la contraportada de esta revista y es el responsable de diseñar los promocionales para diferentes convenciones de cómics aquí, en México, parodiando grandes obras de la industria del cine, la política, el cómic y la animación, mezclándolo todo con los personajes de The Simpsons.



Por supuesto que también estuvieron presentes tus Revistas DibujArte y ArteManía, así que podías conseguir los números que te hacían falta para completar tus clases de dibujo. Y para los que tuvieron la oportunidad de asistir los tres días seguramente no se perdieron los talleres de dibujo impartidos por Tozani, Octavio, Izumi, Gabo, Esau e Isaac Estorza, quienes en sus diferentes mini-cursos intensivos en bloques de 30 minutos y una hora respectivamente cada uno aclaraban personalmente las dudas de todo aquel futuro artista. Pero no te preocupes, ya que si tú no tuviste la oportunidad de asistir a este evento ni a los talleres, no dejes de adquirir tus revistas DibujArte y ArteManía. Nos veremos la próxima convención.

¡Hasta Pronto!

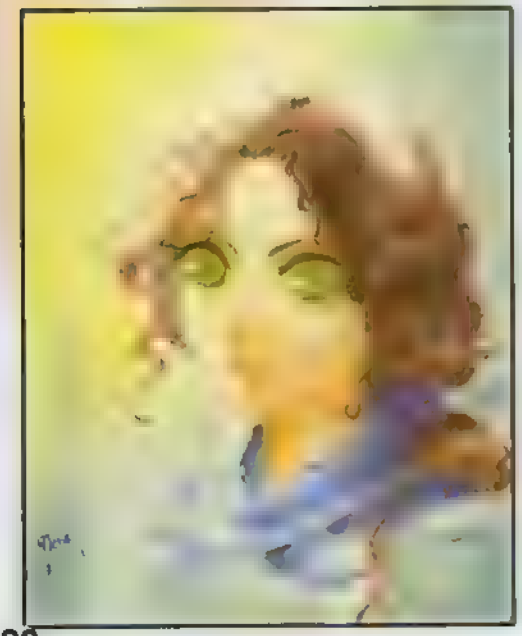
El pastel es una técnica que puede resultar muy fácil de usar y que da resultados impresionantes si aprendemos a manejarla adecuadamente. Ahora veremos de manera básica el uso de los gises pastel y cuántos tipos tenemos.

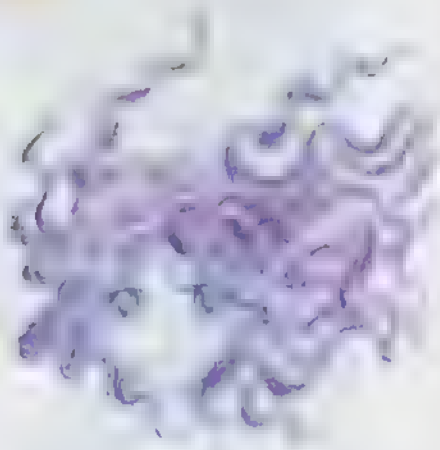
El material que necesitamos para la técnica de pastel es el siguiente. Pueden ser sustituidos por otros utensilios, pero básicamente son éstos.

1. Laca en Spray. Ésta se usa para fijar el pastel al papel cuando nuestra ilustración está terminada, hay de diferentes precios.
2. Lápiz Pastel. Hay de diferentes marcas, pero todos se usan de la misma manera. Son secos y dan muy buenos degradados.
3. Pastel al Óleo. Son barras más grasosas que las comunes, su textura es parecida a la de las crayolas. No cubren el boceto a lápiz cuando se difuminan.
4. Esponjas. Se usan para difuminar y dan una gran variedad de efectos.
5. Barra. Es la presentación más común del pastel y la más usada, hay de diferentes tipos y marcas y los precios varían dependiendo de la calidad, unos de muy buena calidad pueden llegar a costar hasta $1,700.00

6. Papel. Hay muchos tipos de papel en los que se puede usar el pastel, desde el conocido Bond hasta el Fabriano. En cualquier caso lo recomendable es que el papel tenga una textura agradable con la que se puedan dar buenos efectos. Los blocs de papel Strathmore son muy recomendables.
7. Los palillos son muy buenos para efectos, analizaremos éstos un poco más adelante.
8. La cinta adhesiva es muy útil para enmascarillar zonas deterinadas, debes quitarle un poco el pegamento antes de usarlo directamente sobre el papel.

9. Los cotonetes son muy buenas herramientas para difuminar zonas pequeñas.
10. Las navajas nos sirven para dar efectos y raspar el pastel al óleo.
11. Los esfuminos son las herramientas idóneas para difuminar el pastel, los encuentras en diferentes medidas y dureza y son muy baratos.
12. Las servilletas también son muy útiles, sobre todo para difuminar grandes zonas. También puedes usar algodón.
13. Las gomas dan buenos efectos de luz ya que está terminado el trabajo. Las mejores para usar con pastel son las Pelikan blancas, ya que las de migajón dejen una capa de grasa que impide el adecuado uso de los pasteles secos.
14. Las brochas pueden esparcir color en grandes zonas y además te sirven para limpiar los excesos de polvo.





Tus dedos también son herramientas que usarás constantemente, no trates de mantenerlos limpios.

Depende mucho de la práctica la calidad que alcances en el uso del pastel, recuerdo que echando a perder se aprende.

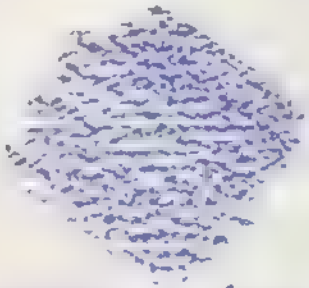
La forma adecuada de usar los pasteles es ésta:

Haz unos trazos en el papel tratando de degradar ligeramente los tonos. Usando tus dedos o un esfumino, talla desde la zona mas oscura hacia la más clara y sigue hasta la parte donde no hay color; verás que el tono se va degradando hasta llegar al blanco. Si no consigues un degradado parejo a la primera, trata una y otra vez hasta que las marcas de los trazos hayan desaparecido.

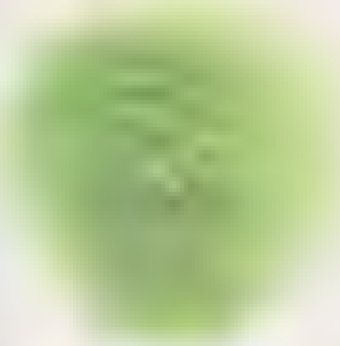
Como ya dijimos, existen tres tipos básicos de pasteles. Y hay diferentes utensilios para difuminar. Checa estos ejemplos, practica con lo que tengas en casa y experimenta.

BARRA

LÁPIZ



PASTEL AL ÓLEO



DIFUMINADO CON EL DEDO

DIFUMINADO CON ESPONJA

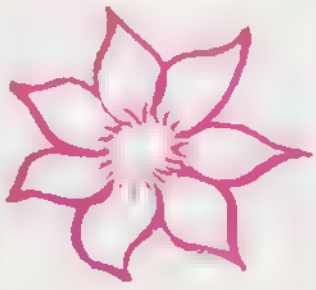
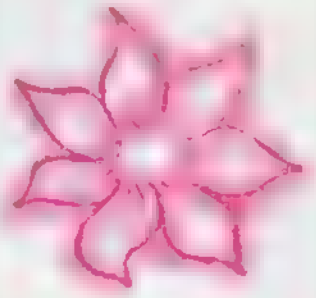
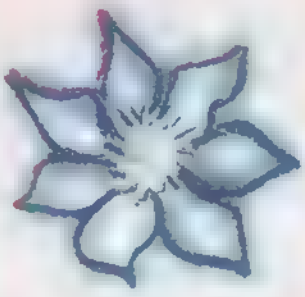
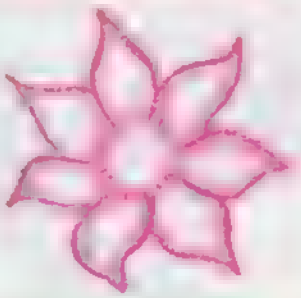
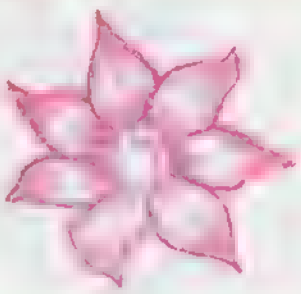
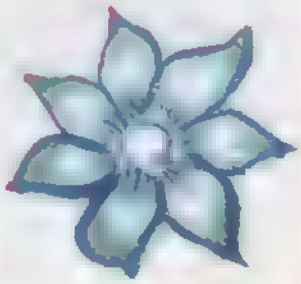
DIFUMINADO CON ESFUMINO

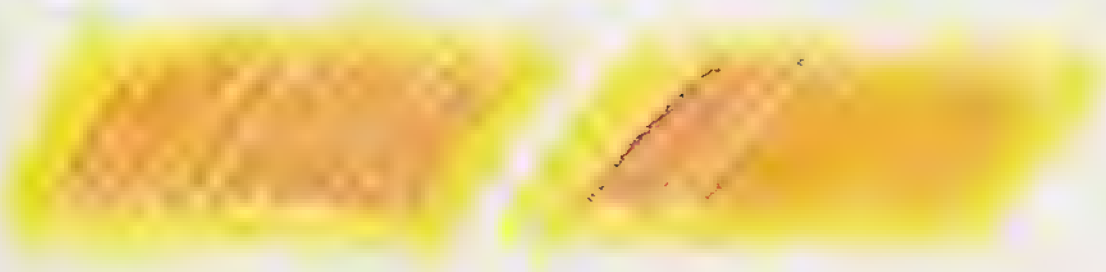
. El difuminado con el dedo es más extenso y hace que la superficie tenga un degradado muy regular.

El difuminado con esponja sirve más para efectos, puedes degradar zonas grandes o pequeñas, dependiendo de cómo lo uses.

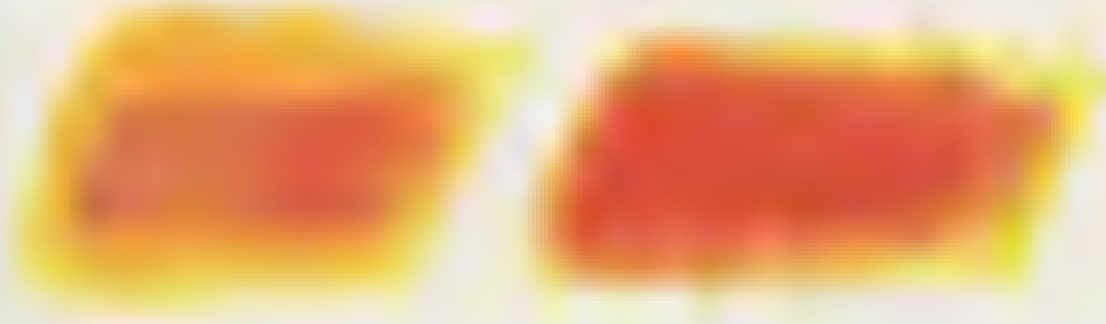
Con esfumino logras más efectos si usas sólo la punta.

Observa más detenidamente el uso de cada pastel y los tipos de difuminado en esta tabla.

	LÁPIZ	BARRA	CLEO
SIN DIFUMINADO			
DIFUMINADO CON DEDO			
DIFUMINADO CON COTONETE			
DIFUMINADO CON ESFUMINO			

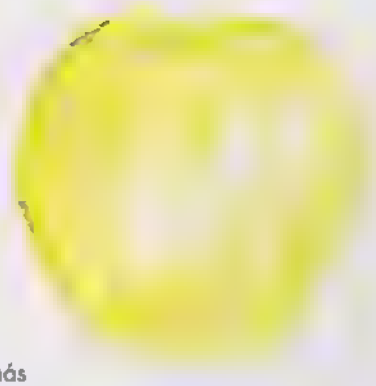


La mezcla de colores es algo que usarás regularmente y no es nada difícil lograrlo



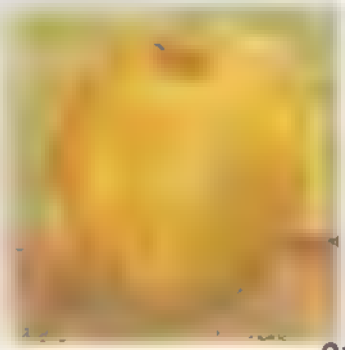
Sobre un trazo de algún color sin difuminar, marca otro de un color diferente y difumínalos juntos, verás cómo los colores se mezclan logrando el tono intermedio; en este caso, del amarillo y el rojo sacamos el naranja, y si además agregamos un tono café, obtenemos un terracota, y así podríamos seguir

Como ejercicio, trata de hacer una manzana. Traza tu boceto directamente en el papel con el tono más oscuro que vayas a usar (que no sea negro) y comienza a aplicar color dando rayones en un tono base que debe ser claro, recuerda respetar la fuente de luz que hayas fijado previamente.



Antes de difuminar ese primer tono, da algunas sombras con un color más oscuro y ahora sí difumina, verás que los efectos que consigues son muy naturales. Sigue dando sombras y trata de marcar el volumen de la figura, puedes dar algunos brillos y luces con el color blanco, si gustas.

Y para terminar dale un fondo sencillo, ten cuidado de que los colores del fondo no se mezclen mucho con los de tu elemento principal (en este caso la manzana). Aplica la laca en Spray para que tu dibujo no se borre.



Ahora practicaremos los degradados sencillos con un ligero ejercicio, dibuja un close up de algún personaje tuyo en una hoja bond. Para el ejercicio puedes utilizar el papel que gustes, pero trata de usar el que te recomendamos al principio. Si te das cuenta, no es muy necesario que el papel sea blanco, al contrario, aquí se usó un papel ligeramente rosado que nos ayude con el tono de la piel.

Ahora comienza a colorear con tu barra o tu lápiz, siempre respetando la fuente de luz que hayas ubicado previamente. No importa que des degradados desde el principio, lo importante es que cada zona quede adecuadamente sombreada.

Ya que tengas tu dibujo, debes hacer una copia en el papel para pastel pero esta vez usando un gis pastel, ya que los trazos a lápiz pueden hacer que el dibujo se manche al colorearlo. Haz la copia a mano o usando una mesa de luz.

Difumina usando tus dedos o un esfumino marcando las partes más claras en dirección hacia la luz.

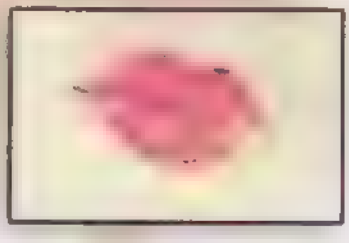
Coloca ahora el siguiente color, recuerda que no importa que quede rayoneado al principio, siempre y cuando los rayones desaparezcan a la hora de difuminar.

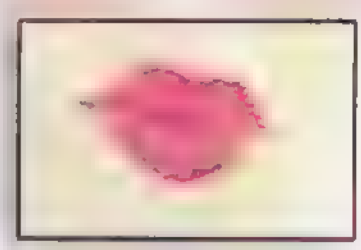
Para las zonas pequeñas puedes usar la punta del esfumino o los cotonetes para dar los degradados. Practica en hojas aparte antes para que sepas cómo usarlo en el dibujo.

Para los ojos es básicamente el mismo procedimiento, sólo que en las pupilas el degradado se hace de manera circular usando los cotonetes. Puedes dar unos brillos al final con el pastel de color blanco.

En este caso la boca es muy pequeña, usa la punta del esfumino para degradar los colores, da toques de blanco al final siguiendo la luz.

Si usas pasteles al óleo, puedes hacer brillos y/o grabados en el color final usando palillos, raspando a modo de lápiz. Esto es muy útil si deseas dar efectos de luz, o dibujar tatuajes a tus personajes, o letreros lejanos en un paisaje. Los palillos no se pueden usar con el pastel seco.





Colorea el cabello siguiendo la dirección y caída del mismo y termina tu dibujo agregando tonos más oscuros a cada zona.

Puedes agregar un fondo sencillo, en este coso, unas flores. Y Ya tenemos nuestra primera práctica terminada. Aplica los tips de esta clase en otras ilustraciones, siempre podrás obtener tonos nuevos a base de mezcla y experimentación.

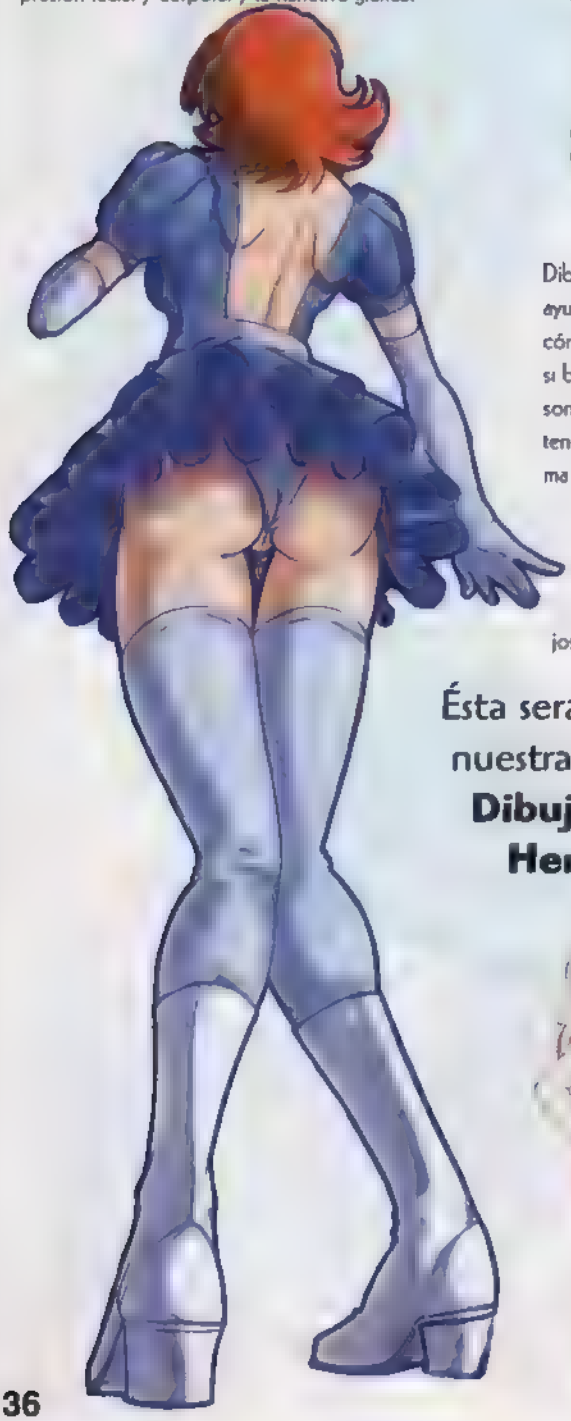
En cuanto a todos los materiales gráficos se tiene la creencia de que entre más caros, mejor será la calidad, pero no siempre es así. Las dos marcas que tenemos aquí, por ejemplo, son casi de la misma calidad, pero el precio es significativamente diferente. Si no puedes comprar el material más caro, no te angusties, el material no hace al artista y siempre se pueden obtener buenos resultados con el material menos pensado.

Dibujando HENTAI

Dentro del tema del dibujo, siempre se tiene inquietud por el erotismo que, como en cualquier ramo, resulta polémico. Por obvias razones, en DibujArte nunca hemos tocado el tema del dibujo erótico, pero no por ello estamos en contra de este género, por el contrario, creemos que es una práctica que el artista debe tocar tarde o temprano y que le ayudará a mejorar en aspectos de su trabajo tales como la figura humana, la expresión facial y corporal y la narrativa gráfica.

Muchas cartas se han recibido de lectores ávidos por obtener tips sobre el dibujo tipo Hentai, la figura femenina y temas adyacentes pero, si bien en ocasiones nos hemos visto en la necesidad de dibujar senos femeninos o cuerpos parcialmente desnudos, no entra en la calidad de esta revista mostrar todos los movimientos, expresiones y encuadres que deben saberse para dibujar un cómic erótico.

Sin embargo, atendiendo a la solicitud de todos aquellos lectores que buscan desahogar en el hentai todo su potencial artístico, hemos venido trabajando desde hace poco más de un año un proyecto que, esperamos que cuando leas este artículo, puedas ya tener en tus manos.



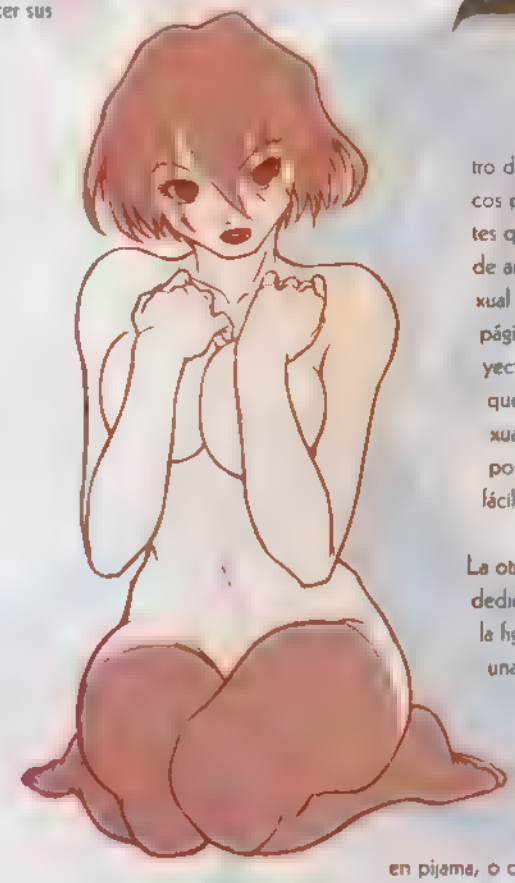
Dibujando Hentai es una propuesta que pretende ayudar a todos los dibujantes que desean pulirse en el cómic erótico de estilo japonés, mostrando temas que, si bien pudieran no resultar tan eróticos como pareciera, son realmente indispensables para todo aquél que pretenda hacer de las chicas voluptuosas, los cuerpos húmedos y los gritos de placer, su forma de vida.

Desde anatomía, estructura, movimiento, hasta posiciones, ropa y lencería, Dibujando Hentai tiene la intención de dotar de las armas gráficas necesarias para lograr obras que no sólo muestren lo que todo material erótico debe mostrar, sino que sean trabajos inteligentes que tengan un respaldo de conocimiento sobre el género.

Ésta será la primera portada de nuestra revista **Dibujando Hentai**

Dentro de sus páginas, los artistas tratan de llevar a los lectores a través de los sudorosos cuerpos, los gemidos y las chicas sensuales, más allá, a donde el artista debe acumular experiencia y conocimientos, y buscar el tema, la chica, el encuadre ideal para que su trabajo pase de ser tachado de pornografía, a ser una obra artística dotada de fuertes cantidades de erotismo; que el hentai no sea sólo una vulgar historia ficticia que pretende mostrar una realidad inexistente donde las mujeres son insaciables y los hombres simplemente toman lo que se les ofrece en bandeja de plata, sino que plasme realidades tangibles tanto gráfica como argumentalmente donde el tema principal, el erotismo, se vea envuelto en historias generales y que, además, contenga las dosis necesarias de acción, suspenso e incluso romance y amor.

Y para que no se piense que las mujeres estarán fuera de este contexto, dos de las responsables de llevar a cabo esta obra, son mujeres que ya tienen bastante experiencia en el desarrollo de trabajos eróticos. Las dos, onundas de la ciudad más grande del mundo, entran a este proyecto para demostrar que no por ser mujeres van a dejar de lado el género que más ha denigrado y estereotipado a la mujer en México, por el contrario, en sus historias dejan de lado esa parte sumisa y receptiva de las mujeres haciendo historias de chicas inteligentes, fuertes, que no se detienen ante nada para satisfacer sus necesidades inmediatas.



Una de ellas, Romy Villamil, lleva años trabajando dentro del género erótico en Editoposter, nuestra casa editorial, y ha llegado a acumular una experiencia que muchos artistas quisieran. Convencida de que todo aquél que pretenda dibujar Hentai debe estar completamente documentado sobre el tema, Romy se enfoca a enfatizar el realismo dentro del comic, desde la ropa que las chicas y los chicos pueden usar, hasta las posiciones mas extravagantes que no sólo se vean bien en el cartón, sino que de antemano se sepa que incrementan el placer sexual al máximo, dotando de fuerza e intensidad cada página. Vierte todos sus conocimientos en el proyecto con cierto toque de rudeza, demostrando que no por ser un género encasillado en el acto sexual a lo bruto y en el que 'sólo se muestran cuerpos desnudos todo el tiempo', va a ser una tarea fácil llegar a dominarlo

La otra, Nastienka, lleva ya también un par de años dedicándose al género, pero su excelente manejo de la figura femenina y su movimiento, hacen que cada una de las chicas de sus páginas despierten los deseos más escondidos de los que lo leen. Nastienka nos muestra, en Dibujando Hentai, la manera de sacarle el jugo a todos los elementos que tengamos a la mano para realizar un buen cómic erótico. No importa si es en pijama, o con lencería, si es en un edificio en llamas o en un hotel, TODO tiene una carga erótica que se puede explotar y ella realmente sabe cómo hacerlo. Llegando a ser tierna en ocasiones, Nastienka nos demostrará que la mujer es sensual y erótica por donde se le mire y que ese erotismo, lejos de ser un obstáculo u objeto de las burlas y el abuso de los hombres, es su mejor arma para defenderse en una sociedad machista, claro que todo puede ser siempre un arma de doble filo

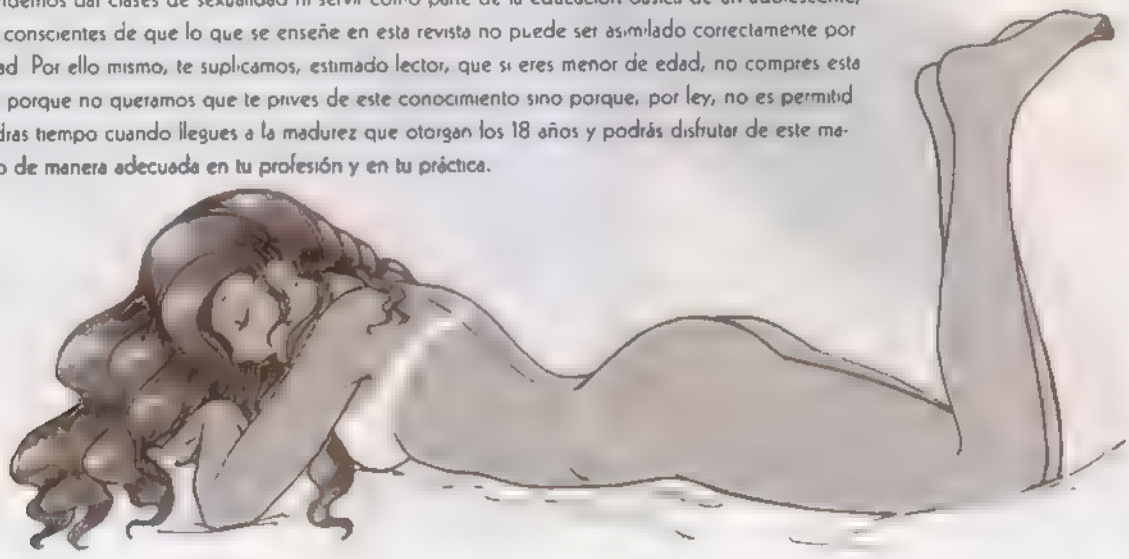
El toque masculino en este proyecto (para que no se note tanto que las mujeres son el tema y la materia prima principal de la revista), lo dará Tozani, dibujante que ha trabajado en esta editorial desde hace ya varios años y que, aun a pesar de su poca experiencia dentro del género Hentai en historietas, sus chicas siempre llevan impreso el toque erótico que sólo él sabe dar.

Siempre estudioso de la estructura real y del entorno, Tozani nos mostrará las bases que se deben tener sea cual sea el género al que el artista se dedique, en el tema erótico en específico, llevará a los lectores a conocer los aspectos anatómicos y estructurales de todos los elementos que requiere para que el cómic se pueda percibir como real. Especialista en la figura femenina, nos dirá cómo es por dentro, porqué las cosas son como las hemos llegado a ver en obras comerciales y porqué las cosas no deben ser como las realidades ficticias lo muestran. Siendo muy meticuloso en su estudio, a veces podrá llegar a ser demasiado explícito en sus clases.

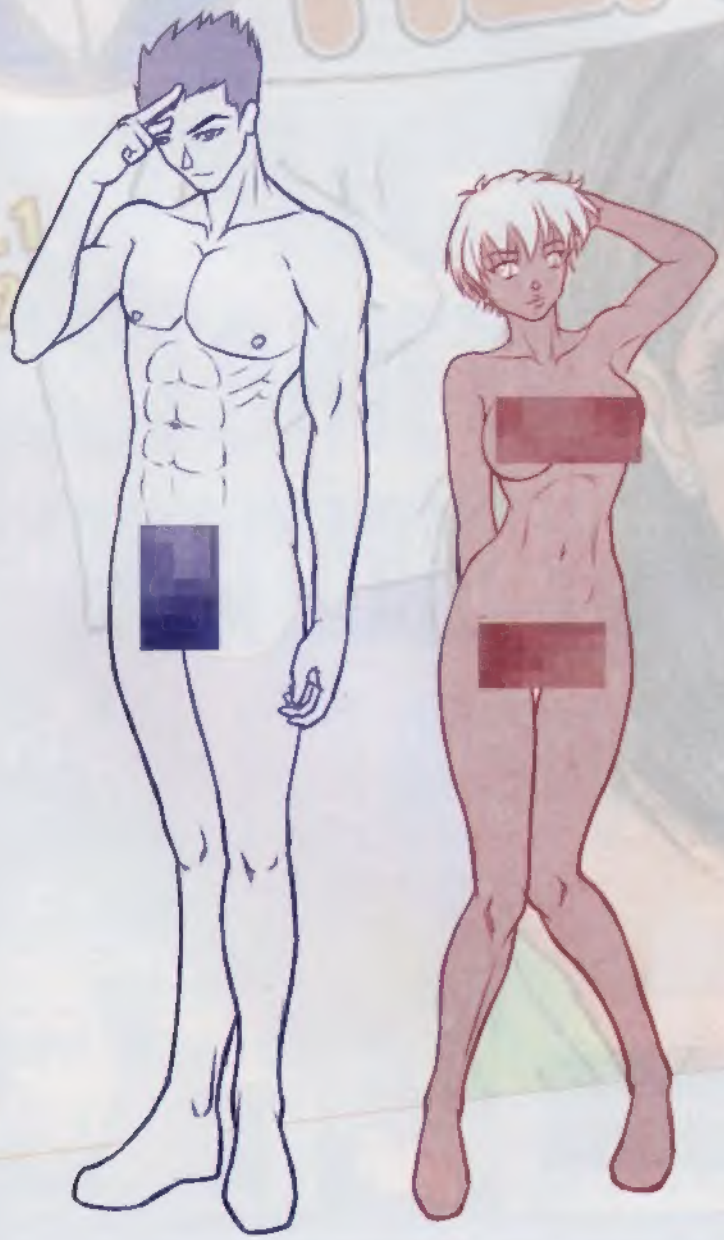
Todos ellos bajo la batuta de Mono, artista plástico que ha encontrado en el Hentai y el erotismo la liberación de su espíritu, Dibujando Hentai se perfila como una publicación que llenará un gran hueco que está prácticamente vacío en el medio editorial, sirviendo de apoyo a todos los que quieran vivir del y para el erotismo.

Queremos dejar en claro que el propósito de esta publicación es simplemente didáctico, en ningún momento se pretende dañar la integridad de ninguna persona, ni perjudicar moral o mentalmente a los lectores, lo único que se desea es crear material de estudio que apoye a los que incursionan en este polemico género que, definitivamente está presente en la mayoría de los mexicanos.

Tampoco pretendemos dar clases de sexualidad ni servir como parte de la educación basica de un adolescente, ya que estamos conscientes de que lo que se enseñe en esta revista no puede ser asimilado correctamente por menores de edad. Por ello mismo, te suplicamos, estimado lector, que si eres menor de edad, no compres esta publicación, no porque no queramos que te prives de este conocimiento sino porque, por ley, no es permitid además, ya tendras tiempo cuando llegues a la madurez que otorgan los 18 años y podrás disfrutar de este material y enfocarlo de manera adecuada en tu profesión y en tu práctica.



De igual manera si tú, lector, eres mayor de edad y compras este material, cuida de no dejarlo en casa a la mano de niños y menores que puedan malinterpretar las lecciones y tampoco lo exhibas a todas las personas, ya que hay gente que no tolera ilustraciones tan explícitas ni está acostumbrada a hablar del tema del erotismo -y la carga sexual que conlleva- abiertamente. Manténlo en su bolsa original o en una bolsa especial cerrada con cinta adhesiva, dentro de un cajón o en una repisa que no sea de fácil acceso para menores. Tampoco estamos sugiriendo que se lo escondas a tus padres, pues ellos desean estar al tanto de lo que compres porque les preocupa tu formación como persona. Por el contrario, muestra el material a tus padres para que se den cuenta de que, si bien la publicación está enfocada a enseñar cómo crear obras que despierten el morbo en las personas, no hay realmente nada morboso en la enseñanza que plantea la revista.



La publicación será llevada por cuatro personajes que han sido creados a partir de estereotipos que muestren los diferentes puntos de vista que se pueden tener acerca del tema del erotismo. Shanon, es una chica sensual, desinhibida que da rienda suelta a sus encantos y muestra de manera muy sugerente los temas. Marco es el tipo galán, caballeroso que ve el erotismo como parte de la vida de cualquier ser humano y se muestra admirador de la belleza y la inteligencia femeninas. Livy, la chica guapa de escultural cuerpo, pero recatada, pretende mostrar que el erotismo no necesariamente debe verse con morbo. Atami es la parte soez del grupo, siempre tratando de hacer comentarios fuera de lugar, se sale del tema buscando ligar con las chicas, pretende ser un galán pero tiene alma de albañil (sin ofender a los albañiles).

Esperamos que puedas disfrutar de la experiencia que Dibujando Hentai te puede dar, como parte de la misma casa editorial, nosotros le deseamos lo mejor, que consiga muchos lectores y sea tan aceptada y querida por su público como DibujArte. Sólo queremos reiterar que esta publicación se vende EXCLUSIVAMENTE A MAYORES DE 18 AÑOS, por favor, evita comprarla si eres menor.

DibujArte EN LA COMICMANÍA 2004

La primera Comicmania, llevada a cabo los días 13, 14 y 15 de febrero del 2004, fue organizada por el grupo editorial Editoposter, a la cual pertenece esta revista. Allí, el equipo creativo de DibujArte tuvo la oportunidad de conocer personalmente a los lectores interesados en nuestro trabajo y no sólo eso, toda la gente que asistió a este evento pudo involucrarse más con lo que nosotros tratamos de compartirles mes con mes en nuestra publicación: Dibujarte.

A través de clases, talleres y horarios para revisión de portafolios, los colaboradores y dibujantes de la revista pudimos estar en contacto directo con todos los asistentes e intercambiar opiniones, gustos y sketches con muchos de ellos. Cabe aclarar que todo esto se logró gracias al apoyo de nuestra editorial que nos proporcionó un espacio con dos aulas y una zona reservada para que la gente que solicitara asesorías y revisión de sus trabajos, pudiera ser atendida; además de las sillas, mesas y los materiales que pudiera requerirse dentro de las actividades organizadas.

Los talleres y las clases fueron impartidos por los dibujantes que colaboran con la revista, afortunadamente contamos con el apoyo de varios de ellos que manejan diferentes estilos, así fue posible atender las necesidades del público que se reunió con nosotros.

Las clases estaban diseñadas para abarcar diferentes niveles de aprendizaje. Desde aquellas personas que deseaban comenzar a practicar la proporción y construcción del esqueleto básico de la figura humana, hasta temas un poco más especializados como movimiento, musculatura, diseño de ropa, etc. También hubo rondas donde se daban tips básicos de entintado y color, donde el manejo de plumillas, pincel y estilógrafo eran el objetivo principal, además de que las dudas de cada alumno eran resueltas durante la clase, de manera personal por los colaboradores, y el equipo creativo, que rotaba cada media hora.

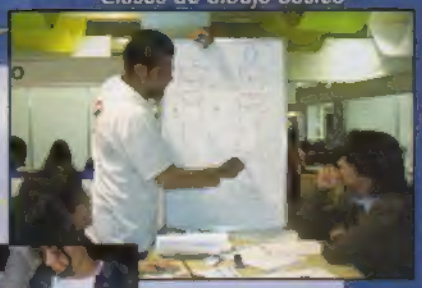
Mientras que en una de las aulas se impartían las clases, en la otra los talleres trataban temas específicos como las acuarelas estilo manga, dibujo de criaturas fantásticas, tintas de cómic estilo americano, proporciones dentro del estilo manga, la luz y la sombra, y anatomía general, por mencionar algunos.
Durante todo el día, uno o varios de los integrantes de nuestro equipo creativo, recibían a las personas que deseaban pasar a la revisión de portafolios o a las asesorías particulares, de esta manera nos dimos cuenta de lo mucho que nuestra revista le ha servido a varios lectores y de muchos comentarios y recibimos sugerencias y comentarios agradables hacia nuestro trabajo por parte del público.

Ninguna de estas actividades tenían restricciones tales como el cobro de alguna cuota o el pedir algún material en especial, tampoco límite de edad, lo que hacia más real la posibilidad de que el público se acercara a los que conforman la revista.

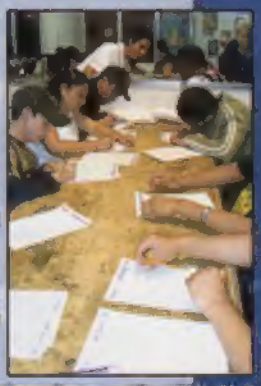
Agradecemos a todas las personas que fueron a saludarnos, en especial a todos aquellos que coleccionan DibujArte desde el número 0, a los amigos que nos apoyaron y a todos los que nos regañaron también, gracias a todos podremos hacer de esta publicación, una mejor obra en cada entrega.

Esperamos verlos en próximos eventos relacionados con el dibujo y los cómics; además, no se pierdan la Comicmania 2005, estará increíble.
No lo olvides 18,19,20 de marzo 2005.

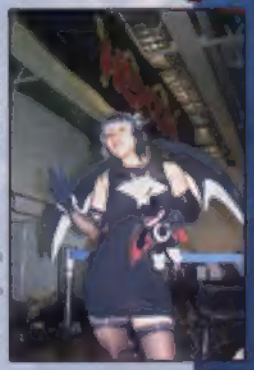
Clases de dibujo básico



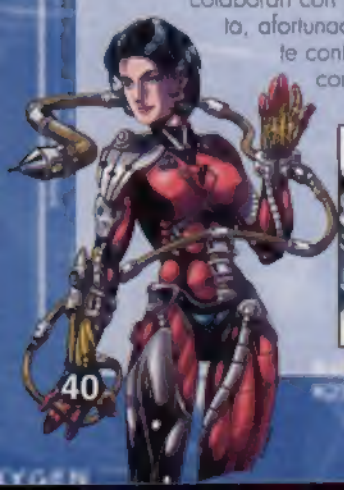
Puras chicas Guapas... y Tozani es feliz



Clases y talleres del equipo creativo DibujArte

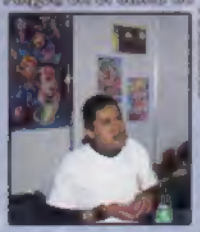


Cosplayers en Comicmania



Parte del equipo creativo posando el último día

Ángel, en el stand de Artemanía



La parte Editorial en Plena... gracias a nuestros organizadores.

SI TE GUSTA DIBUJAR, VEN A LA

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Donde podrás aprender a realizar tus propios Personajes y a darle forma a tus Ideas por medio del Dibujo de ...

CÓMICS
HISTORIETA
PUBLICITARIO Y
EDICIÓN POR COMPUTADORA

ÚNICA ESCUELA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P., CLAVE 09PBT-0702-W

PLANTEL CENTRO
Visítanos en Colón No. 1 Desp. 36
Col. Centro (Atrás del Metro Hidalgo)
Entre el Cinemex Real y La Alameda Central
5512-63-89 y 5512-06-23

PLANTEL ECATEPEC
Te esperamos en: Av. Revolución (30-30) No. 17,
(Entre Av. Juárez Norte y Nicolás Bravo),
San Cristóbal Centro
5770-98-94

Y AHORA TAMBIÉN EN C. IZCALLI
Jesús Vinchez s/n Edificio Abba Desp. 3
Junto a Plaza Octagón, Centro urbano de Cuautitlán, Izcalli
5873-08-83

PRÓXIMAMENTE MÁS CERCA DE TI, ESTAREMOS EN IZTAPALAPA, CD. SATÉLITE Y CLASES POR INTERNET

LA MOLE Et 2004

VERANO

Entretenimiento total

MANGA
COMICS
KARAOKE
JUGUETES
YU-GI-OH!
MODELISMO
DIBUJO
DOBLAJE
DISFRAZADOS
VIDEOJUEGOS
CONFERENCIAS

JULIO 15-16-17-18

EXPO REFORMA

CANACO CIUDAD DE MÉXICO

AV. MORELOS 67, COL. JUÁREZ

Metro Juárez, de 10:00 a 19:30 horas

Admisión $40.00, niños y punto joven $20.00

TEL. 56986273 **www.lamole.com.mx**